REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

AÑO IX Nº 97 - 450 PTAS - 2,70 €

Nintendo Acción

HOBBY PRESS

¡¡GRATIS!!

Decora tu N64 con

ZELDA: MAJORA'S MASK

AVALANCHA GAME BOY

Donkey Kong Country

Lucky Luke

Spiderman

Cannon Fodder

Los Pitufos 2

F-1 Racing

¡¡El juego de cartas en tu Game Boy Color!!

¡¡REGALAMOS 40 MARIO TENNIS!!

00097
8 424094 810024

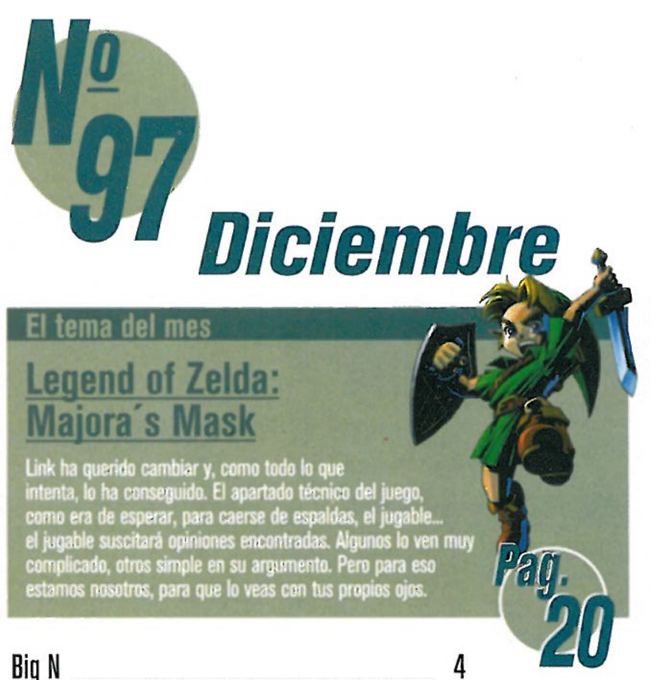
POKéMON TRADING CARD

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

Zelda: Majora´s Mask y Mario Tennis, a fondo

SUMARIO

Nº 97 Diciembre





El tema del mes

Legend of Zelda: Majora´s Mask

Link ha querido cambiar y, como todo lo que intenta, lo ha conseguido. El apartado técnico del juego, como era de esperar, para caerse de espaldas, el jugable... el jugable suscitará opiniones encontradas. Algunos lo ven muy complicado, otros simple en su argumento. Pero para eso estamos nosotros, para que lo veas con tus propios ojos.

Pag. 20



El imprescindible

Mario Tennis

En Nintendo 64 no había ni mucho, ni muy bueno, en lo que a tenis se refiere. Pero ya tenemos al mejor de todos. Un perfecto simulador que además incluye todo lo que soñaría un habitual de Nintendo. ¡Corre a verlo!

Pag. 26

Pag. 6

▲ Mickey Speedway USA

Jueguecito ligero y desenfadado para relajar tensiones y echar unas risas. Combina la maestría de Rare, el carisma de los personajes Disney y el buen hacer y mejor pensar de Nintendo. Así, N64 avanza hasta el 2001 con títulos de lo más interesante. Aquí mismo os invitamos a echar unas partiditas, bueno, mejor os lo enseñamos como mejor sabemos.



Pag. 10

◀ Pokémon Trading Card

El juego de cartas, tal cual lo has jugado. ¿Cómo que aún no estás muy puesto en cartas? Pues tranquilo que con el nuevo Pokémon te vas a meter hasta las orejas porque no hemos visto nada más adictivo y jugable que esto. Aquí va la preview.

SF Rush 2049 ▶

Las carreras con más saltos del planeta y parte del extranjero han aterrizado en N64. Si quieres manejar coches con alas, subirte por cualquier sitio, encontrar atajos hasta en la sopa y, sobre todo, desmadrarte al volante, éste es tu juego. Tan bueno técnicamente como cualquier simulador serio, y con opción para 4 jugadores.

Pag. 34



Pag. 36

◀ Donkey Kong Country

Una nueva obra maestra firmada por Rare, esta vez en Game Boy Color. La conversión del clásico de SNES a la portátil supone algo así como, y perdonad que nos pongamos un poco cursis, un hito en la historia de la Game Boy.

F-1 Racing Championship ▶



El cuidado que estaba poniendo Ubi en este título nos hacía sospecharlo. Si aún no has encontrado un buen juego de carreras para GBC, éste te trae la licencia oficial, con pilotos, coches y circuitos reales, una barbaridad de modos de juego, un apartado técnico que hace pensar en más bits porque... ¿cómo han conseguido esa vista subjetiva tan rápida y realista?

Pag. 46

Staff



Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Álvaro Nicolás, Ismael Rodríguez, Sergio Llorente, David Moreno Colmena



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero:
Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 5ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lucar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

Castlevania continuará su leyenda en la nueva GBA

Konami Kobe trabaja a toda mecha en **Akumajo Dracula: Circle of the Moon**, título que supondrá la continuación de la saga Castlevania en **Game Boy Advance**. Así lo ha reconocido el equipo de programación en su página web oficial, donde además ha confirmado los nombres de sus dos protagonistas: **Nathan Graves y Hugh Baldwin.**

El nuevo Castlevania se desarrolla en Austria, en 1830. Drácula ha resucitado de nuevo y los dos jóvenes cazadores de vampiros deben internarse en su castillo y darle cerita. En la tradición Castlevania, aunque con alguna novedad interesante como la de **poder mejorar nuestras armas** recogiendo los ítems adecuados.

Aquí tenéis unas pantallas para que se os quede aún mejor sabor de boca. Estará disponible en Japón el día **21 de marzo.**





Está muy avanzado el desarrollo de Castlevania para GBA. Aquí podéis ver una de las novedades, un superlátigo mejorado a base de ítems.

Aluvión de novedades para Game Boy Color

Estas navidades, los usuarios de Game Boy no se podrán quejar. Se nos viene encima una avalancha de títulos que no va a dejar a nadie indiferente. Habrá de todo y para todos, y si no os lo creéis, aquí tenéis un avance con lo que se prepara.

• **Ubi Soft**, además de todo lo que vais a leer en páginas posteriores, tiene listos **Jungle Book, Rainbow Six, Donald Duck y Disney´s Dinosaur** para ya mismo, y prepara **Gadget, Batman Return of the Joker y Tom & Jerry** para diciembre. Los tendremos a todos en el siguiente número.

• **Virgin** lanzará a la voz de ya dos nuevas entregas de **Army Men: Air Combat y Sarge´s Heroes 2**, además de **International Karate**, juego que ya pasó por estas páginas dejando un buen recuerdo, y **Pocket Racing**. Para diciembre cuentan con nombres como **Fort Boyard, Gauntlet Legends, Flintstones, Jimmy White´s 2 Cueball o Mr.Driller**. Casi nada.

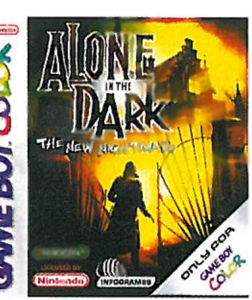


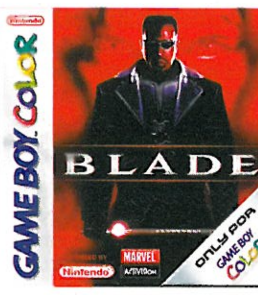
En la pantalla de arriba, Gadget utilizando uno de sus inventos. En la de abajo, Jungle Book, de Ubi Soft.

• **Proein** acaba de lanzar **Tweety´s Highflying Adventure**, y para diciembre preparan cosas como **Power Rangers, Chicken Run, Obi Wan´s Adventures, MTV Ultimate BMX** o el prometedor **Blade**, licencia de la película protagonizada por Wesley Snipes.

• **De Infogrames** nos quedamos con uno especial: **Looney Tunes Venganza Marciana**, la secuela de Martian Alert que seguro sabrá satisfacer a los que esperaban una buena continuación. Por otro lado nos hemos enterado de que la nueva versión de **Alone in the Dark** se retrasará al menos hasta marzo. Os contaremos más el mes que viene.

• **Terminamos con Acclaim**, que en sus planes de lanzamiento promete distribuir en diciembre dos juegos deportivos: **NBA Jam y Dave Mirra Freestyle BMX**.





Alone in the Dark es uno de los proyectos más esperados para la portátil. Desgraciadamente se retrasa hasta el año que viene.

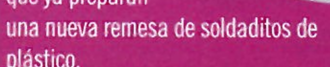
Noticias rápidas de Game Boy Advance

• En una entrevista publicada en Internet, **Dave Dienstbier** expresa su deseo de ver publicado un juego de **Turok en Game Boy Advance**. Sin embargo, no parecen tener planes de lanzamientos a corto plazo para la máquina.

• **Crawfish Interactive**, compañía conocida y reputada en el mercado Game Boy, ha confirmado que tiene al menos **cuatro títulos** en cartera para la nueva portátil. Claro que hasta ahí llegó su generosidad informativa.

• **Ubi Soft** también se ha apuntado al carro y confirma **tres juegos** basados en **personajes Disney**, y uno con **Rayman** de protagonista.

• **3DO** también quiere participar y qué mejor que su millonaria licencia **Army Men** para estrenarse. O sea que ya preparan una nueva remesa de soldaditos de plástico.



• Otros que ya se han volcado definitivamente en la Advance son **NST**, el grupo de Nintendo que desarrolló Ridge Racer 64 y Pokémon Puzzle League. Algunas fuentes aseguran que podrían estar trabajando en dos secuelas de Game Boy, Crystalis y Bionic Commando, aunque ni confirman ni desmienten. Lo que sí parece seguro es que ellos serán los encargados de versionar **Wave Race 64 a Game Cube**.

• **Titus** también nos ha dejado ver sus primeros proyectos para Advance (y Cube), incluso con fecha de lanzamiento. Para la portátil tendremos **Down Force (junio 2001), Kao the Kangaroo (septiembre) y Robocop (octubre)**. Y para Game Cube, anunciamos el primer juego de un third partie: **Barbarian**, para **noviembre 2001**.

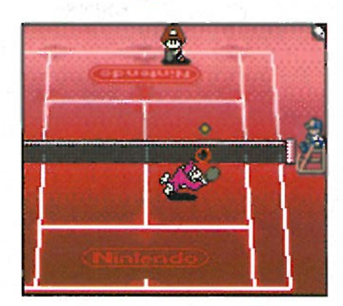
• **SCI** anuncia oficialmente su primer título GBA. Será **Thunderbirds** y verá la luz durante el tercer cuarto del 2001, coincidiendo con el lanzamiento de la máquina. Además anuncian también una versión para GBC en diciembre de este año.

• A pesar de que la agencia **Reuters** informó que Nintendo pensaba tener listas 10 millones de Game Boy Advance en Japón para el día del lanzamiento, lo cierto es que "sólo" habrá un millón. Reuters rectificó su error y Nintendo dijo que con esa cantidad había que más suficiente. Sí, venderán eso y mucho más, seguro.

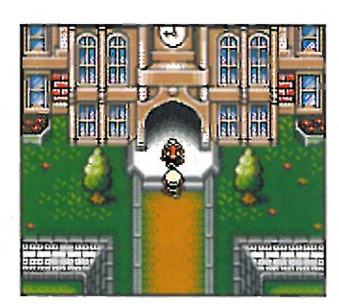
Mario Tennis GB ve la luz en Japón

Con la misma fórmula que ya triunfó en **Mario Golf GB**, Nintendo lanza ahora la versión portátil de Mario Tennis. Nosotros ya le hemos echado un ojo y es exactamente cómo esperábamos: buena presencia gráfica, **manejo fácil y jugabilidad a prueba de bombas**.

El juego incluye diferentes modos, pero desde luego el que se lleva la palma es el **modo historia, un RPG** hecho al estilo Mario Golf en el que adoptamos el papel de un chavalín que acaba de ingresar en una academia de tenis. A través de distintos minijuegos, desafíos y partidos debemos llegar al número 1. Además tenemos un **modo exhibición y otro de minijuegos** con el que nos vamos a divertir de lo lindo. Y si contáis que es compatible con **Transfer Pak**, para prestarnos jugadores de una versión a otra, entonces ya es la bomba. Eso sí, saldrá en USA allá para enero, así que ya veremos cómo va por aquí.



La jugabilidad será fiel a la versión N64. Los controles igual de fáciles, los tenistas absolutamente manejables...



El modo RPG-historia se llevará la palma en entretenimiento. Esperemos que llegue traducido al castellano.

Game Cube: de seis a ocho títulos con el lanzamiento

Eso hemos podido leer en una página de internet (**computer & videogames**), que cita fuentes cercanas a Nintendo Europa como autores de las declaraciones. En ellas se asegura que la máquina se pondrá a la venta en Europa junto con 6 u 8 juegos, y que Nintendo no tiene la intención de caer en los mismos errores en que han incurrido en el pasado". Respecto a los primeros juegos, aún no hay nada confirmado pero es bastante probable que una aventura de Mario encabece la lista.

Por otro lado nos hemos enterado de que **finalmente habrá juegos de Game Cube en el E3 americano** del próximo año. El presidente de **Left Field** (el grupo de NBA Courtside) ha confirmado que tendrán listos varios juegos para la plataforma. A su vez, en la recién celebrada **Toy and Interactive Conference**, en Nueva York, **Infogrames** ha asegurado que están trabajando en cinco productos para Nintendo Game Cube.

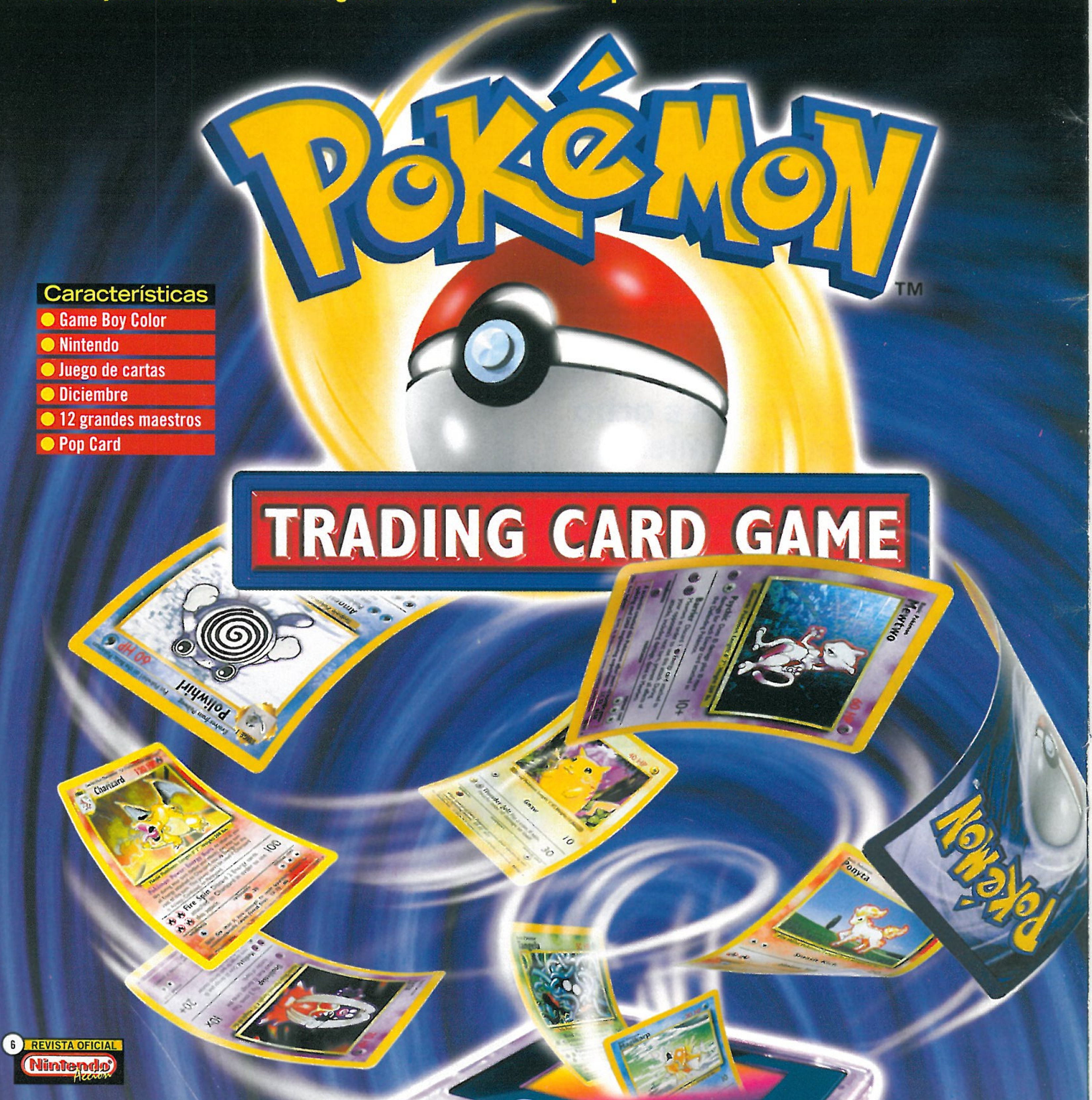


Llega la locura de las cartas

En vista del éxito que tiene el juego de cartas intercambiables en todo el mundo, Nintendo ha decidido trasladarlo al completo a un cartucho de Game Boy. Así, queda claro que a Pokémon Trading Card le sobran motivos para convertirse en un best-seller.

Características

- Game Boy Color
- Nintendo
- Juego de cartas
- Diciembre
- 12 grandes maestros
- Pop Card



Aprendiendo a jugar, y ganando...




▲ Lo primero es **escribir tu nombre**, para que luego reconozcan al campeón.

▲ Antes de entrar en materia, te enteras de que las **cartas legendarias** son tu objetivo.



▲ Comienzas el juego en el **laboratorio del Dr. Mayo**, quien amablemente te contará todo...



▲ ...lo que necesites saber sobre **cada detalle de las partidas**. Elige tema, elige.

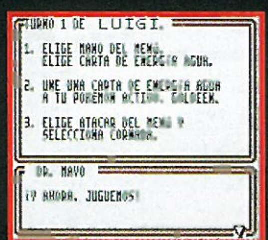
▲ Eh, que ya empezamos. A ver, **cada jugador roba 7 cartas** del mazo del rival.



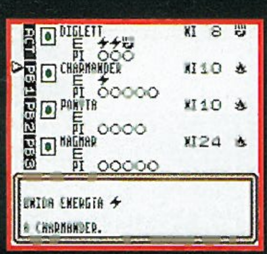
▲ Esta es tu mano. De esas 7 cartas debes elegir **Pokémon activo**, o sea el que lucha...



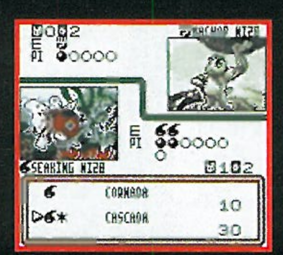
▲ ...Y **Pokémon de banca**, o sea de repuesto. De éstos puede haber hasta cinco.



▲ **El Dr. te da instrucciones** mascaditas de cómo deben ser tus primeros pasos. Lee y haz.



▲ Dicho y hecho. Cogemos **energía** y se la unimos a nuestro Pokémon activo.



▲ Pantalla de combate. Para el **ataque cascada**, reúne energía agua y otra de cualquier tipo.



▲ Tras cada turno, se roba otra carta. Con suerte aparece una de **entrenador**.



▲ El **combate termina** cuando no quedan premios, Pokémon de banca o cartas en el mazo.

Cartas de entrenador

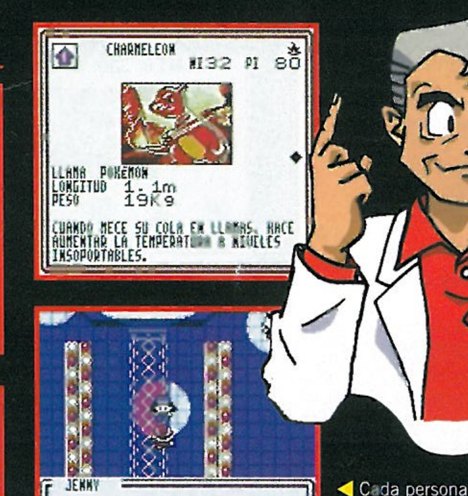








▲ **Las cartas de entrenador permiten realizar acciones especiales durante la partida**. Por ejemplo, la de Bill nos deja robar dos cartas extra, mientras que otras además tienen efectos perjudiciales en el rival, como paralizarle o congelarle. Podremos **utilizar cuantas queramos en cada turno**, y de hecho su buen uso puede ser la **clave para vencer a los maestros. Bien combinadas dan lugar a ataques devastadores y combos intratables**. Practica, hay muchos movimientos esperándote.



◀ Cada persona que encuentres tendrá una **frase para ti**.

◀ **Pantalla de combate**, antes de tomar tu decisión. **Hay seis opciones**: mano (elige carta), ataque, comprobar (tu estado), poder Pokémon, retirar (qué miedo) y hecho.

La Liga Pokémon de cartas intercambiables maneja **números casi tan impresionantes** como la venta de cartuchos Pokémon. Se cuentan por **millones los fans de las cartas Pokémon** que disfrutan de su hobby en todo el mundo, y que participan en campeonatos multitudinarios. Los periódicos, en especial los americanos, se han cansado ya de contar cosas alrededor de este fenómeno, que además ha movido cientos de millones de pesetas. En fin, toda esta charla viene al caso de que ese juego, el de las cartas intercambiables, estará en breve en un cartucho de Game Boy a disposición de todos vosotros. Sí, de todos, porque ya veréis que **da igual que sepáis o no las reglas de las cartas**, o que estéis familiarizado con los términos; es lo mismo. El juego ofrece un **tutorial extraordinario** que deja claritos todos los conceptos. Y no es sólo que la primera media hora la pases tras los consejos del Dr. Mayo, que te pondrá al día sobre los intríngulis del juego, es que además en cualquier momento tendréis acceso a una base de datos con información sobre conceptos y términos del juego.

Una vez hayáis adquirido los conocimientos suficientes, seréis devorados por una **mecánica fácil y tremendamente adictiva** en la que básicamente enfrentaréis vuestras cartas a las de los maestros y discípulos de los siete clubes. El objetivo es haceros con las cartas legendarias, para lo cual tendréis que vencer a 8 maestros y pasar por el Panteón Pokémon donde esperan otros cuatro. **Empezamos con 30 cartas de un mazo que nos proporciona el Dr. Mayo** y que debemos ir completando, junto a otros mazos que iremos descubriendo. ¿Que cómo los completaremos? Fácil, **ganando combates y haciéndonos con los premios** en juego (cuatro es lo normal) y por otro lado a través de los e-mails que envía el Dr. o de las cartas que nos regalan algunos personajes. El juego de cartas es muy fácil de seguir, pero esconde un sinfín de secretos que son los que os darán la victoria. De esto y de otras muchas cosas os hablaremos en el siguiente número.









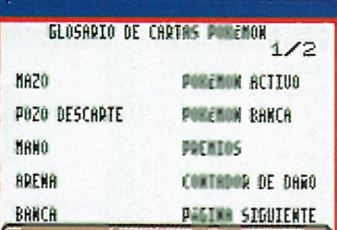



▲ **Antes de luchar con los maestros**, procura elegir rivales más fáciles. Así irás practicando.

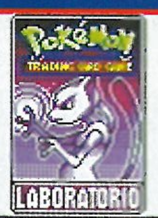


◀ **Jugar tiene sus riesgos**. Hay que poner en la banca cuatro premios (cartas) para pelear por algo, claro. El que se haga con todos, es el que gana.

No te pierdas...



▲ **Nunca te perderás en Trading Card.** El juego insiste una y otra vez en **proporcionarte instrucciones**, en que repases todos los términos que se utilizan en el juego hasta que te familiarices con ellos. Y como está en castellano, pues no hay excusa.



▲ **El objetivo del juego es conseguir las cartas legendarias**, pero para ello antes debes conseguir todas las cartas posibles. Sólo así podrás ganar a todos los maestros. El Dr. Mayo te regala el primer mazo con 30 cartas. Hazte con más combatiendo con todos los niños que veas.

Todos los clubes a tu alcance



Este es el mapa de juego. Nos desplazaremos sobre él para ir a los distintos clubes. Aquí van unas pistas para saber dónde está cada cosa:

1. Club de la Lucha.
2. Laboratorio Dr. Mayo.
3. Club Relámpago.
4. Club Roca.
5. Casa de ??.
6. Club Fuego.
7. Club Ciencia.
8. Club Agua.
9. Panteón.
10. Club Hojas.

Cuando haces pop



▲ A través del **infrarrojos** puedes conseguir muchas sorpresas en Trading Card. Por ejemplo **intercambiar cartas con un amigo** en el modo Card Pop.

Cartas energía





▲ **Las cartas de energía son clave para pelear**. Cada ataque necesita una cantidad y unos tipos de energía determinados (aunque en muchos casos te servirá cualquiera). Hay 7 cartas, y sólo podremos enlazar una a tu Pokémon durante el turno.



▲ **Cada Pokémon** tiene especificado todos sus **parámetros**: ataques, nivel, coste de retirada...



▲ **En los PCs tendrás oportunidad de recibir e-mails** con regalos: el Dr. Mayo te informará de estrategias o te suministrará cartas para tu mazo.



▲ **Tienes que utilizar tus cartas con sentido estratégico**. Saber cuando retirarse y cambiar tu Pokémon activo por otro de la banca, saber a qué Pokémon debes curar...

PRIMERA IMPRESIÓN

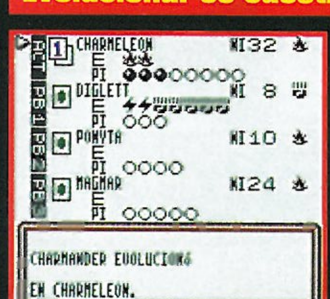
☺ Los fans del juego de cartas estarán en la gloria, pero los que no lo hayan probado nunca, también tienen motivos para alegrarse. El juego tiene un tutorial impresionante, que no deja nada a la improvisación.

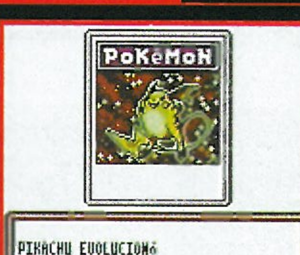
☺ La mecánica es increíblemente adictiva. No tendrás ningún problema para introducirte en ella, ya que está todo en perfecto (y simpático) castellano.

☹ No es la "típica" aventura de Pokémon, es decir, el RPG-aventura de combate. La cosa va de enfrentar cartas, así que puede que el tema limite un poco el tipo de público. Aunque tratándose de Pokémon...

☹ Esperemos que una vez que le cojamos el tranquillo no se nos haga corto. Sí, hay 12 maestros pero...

Evolucionar es cuestión de cartas





◀ Los Pokémon básicos pueden **evolucionar a criaturas más fuertes** y poderosas. Eso se consigue con las cartas de evolución, que se pueden aplicar a un Pokémon por turno.

P R E V I E W

Mickey´s Speedway USA

Consola: **Nintendo 64** Compañía: **Nintendo-Rare** Tipo de juego: **Carreras** Lanzamiento: **Diciembre**

Disney Kart

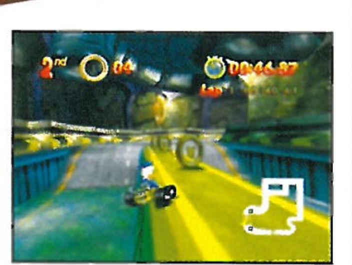
Nintendo cerrará el año con un **divertido juego de carreras**, que nos permitirá un buen relajo tras la apasionada aventura de Zelda y la tensión deportiva de Mario Tennis. Entre **Rare y Disney** han cocido un arcade de carreras pilotado por los chicos de la gran D (Mickey, Minnie, Pluto, vamos, la banda habitual…) que invita a disfrutar de su **desenfado y buenas maneras técnicas**.

El viaje transcurrirá por lugares emblemáticos de los **Estados Unidos**, sobre circuitos enrevesados, no demasiado largos y muy bien plantados en pantalla. Entre los modos de juego que hemos visto hay tres que son muy similares: **Freeway, Motorway y Traffic Troubles.** Proponen una especie de modo historia que presenta una serie de circuitos enlazados y la obligación de entrar entre los tres primeros puestos para continuar. Así iremos conociendo las más de 20 localizaciones que han sido diseñadas para darle cuerpo al juego. Además hemos encontrado un **modo contest** en el que se busca más el contacto que la velocidad: transcurre en superficies abiertas, no hay trazado, y va de acabar con los otros coches antes de que ellos acaben con nosotros.

Pues ya veis, casi resulta obvio decirlo pero es que **todo es muy Mario Kart**. Lejanamente valdría Diddy Kong Racing incluso para la comparación. Las carreras se abastecen de ítems, los botones L y R proporcionan meteóricos derrapes, el modo multijugador es divertidísimo y los personajes son tipos adorables (aunque nada que ver con la gente Nintendo). Eso sí, conducirlo será un verdadero placer: **va rápido, suave y karts y pilotos disfrutan de animaciones** que les dotan de vida más allá de la pantalla. Muy recomendable, ya lo probaréis vosotros.



▲ *Escena de familia. Basta pulsar C-abajo para que no nos sorprendan por la* **espalda**.



▲ *Donald, elegiste el* **camino más difícil**, *aunque sales con premio del apuro.*

Primera impresión

☺ Tres grandes sellos unidos, jamás serán vencidos. Nintendo, Rare y Disney no podían hacer algo mediocre, se lo prohíbe su religión.

☺ El carácter desenfadado y alegre del juego, aunque tampoco vamos a quitarle la carga de competitividad. Mola y es divertido, eso por delante.

☹ Demasiado similar al más grande entre los grandes: Mario Kart. Ya ha pasado el tiempo y echamos de menos alguna innovación jugable más.

☹ Va destinado a un público claramente más infantil que el de las últimas creaciones de Nintendo, lo cual, por cierto, ni es bueno ni malo pero había que decirlo en algún punto.

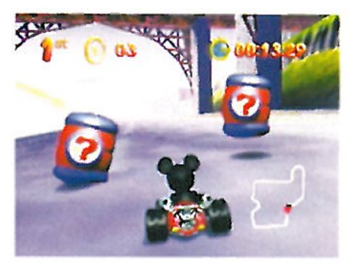



▲ *Las pistas ofrecerán* **rutas alternativas** *donde ganar velocidad, tiempo o ítems.*



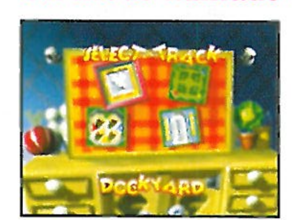
Va de ítems, tío





▲ **Aquí tenéis algunos ejemplos** *de las armas extra que podréis utilizar durante las carreras. Tenemos desde los inocentes cronos, que proporcionan gasolina 98, a los más agresivos y originales objetos lanzables (aviones, pequeños coches…) que recogemos en esos botes con interrogantes.*

Un modo llamado Contest





▲ **O lo que es lo mismo, todos contra todos y viva la locura.** *En este modo tendremos ocasión de probar nuestra habilidad en el manejo de ítems, por la cosa irá de cascarnos en vivo, en directo y sin parar. Así que lo primero será coleccionar los ítems adecuados, unas vueltas de reconocimiento por el escenario elegido (hay cuatro disponibles), y por fin vistazo al radar para localizar a los enemigos. Y además está muy bien hecho, hala.*



▲ *La* **solidez gráfica** *será una de las claves de lo último de Rare. Los escenarios están muy bien plantados, aunque mejor aún lucirán los personajes. Aquí podéis verlo.*





¿Crees saberlo todo acerca de Pokémon?
PokéROM
¡Apréndelo Todo!™
¡Nuevo! Mini CD-Roms ¡Colecciónalos!
¡Colecciónalos Todos!
Conviértete en el mejor en temas de Pokémon, y también en matemáticas, lengua…
Gana y colecciona las imágenes para imprimir de Pokémon.
¡Juega con amigos y desafíales al concurso de preguntas y respuestas!
Utilizar en bandejas horizontales de CD-Rom. Insertar cuidadosamente en el centro de la bandeja.
Pikachu™ #25 - Eléctrico Ataques: Impactrueno, Gruñido, Ataque Rápido, Onda Trueno
Pikachu 25
Eevee™ #133 - Normal Ataques: Placaje, Ataque Arena, Ataque Rápido, Látigo
Compatible PC/MAC
Mattel España, S.A. Aribau 200
08036 Barcelona Tel : 902.490.346
MATTEL INTERACTIVE™
www.mattelinteractive.com
Windows 98/95® Macintosh® CD-ROM
© 2000 Mattel Interactive, a division of Mattel, Inc., and its licensors. © 1995-2000 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK. ™ & ® are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo. All rights reserved.

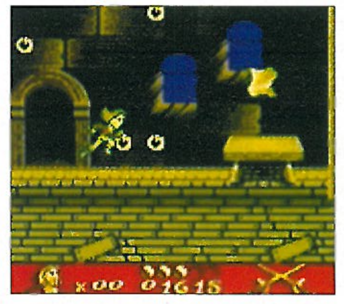
Oro y gloria: ElDorado

Consola: **GBC** Compañía: **Ubi Soft-Planet** Tipo de juego: **Plataformas** Lanzamiento: **Diciembre**

Cómo hacerse rico, en dos plataformas

De entre la avalancha de títulos para GBC que prepara Ubi Soft destaca especialmente ElDorado, juego que además viene rodeado por una aureola de cine dada su conexión con la **película de Spielberg**. Tanto uno como otro están protagonizados por dos pilluelos españoles, **Tulio y Miguel**, aunque en el cartucho debemos elegir con cuál de los dos jugar al inicio de cada fase. El objetivo es **recomponer un mapa** que tiene el secreto de este mítico lugar. Son seis pedazos que encontraréis en el momento oportuno en algún lugar de la fase, aunque lo importante es que de camino nuestros amigos se van a hacer ricos porque hay **cientos de monedas y bolsas de oro desperdigados por cada nivel**. La mecánica del juego no os va a plantear problemas. Es un **típico plataformas** salpicado por minifases que salen del guión y enfrentamiento con líderes finales. Tampoco el nivel de dificultad requerirá jugadores experimentados, aunque algunos lances exigirán cierta habilidad. En fin, que tenemos una cita con ellos el mes que viene, en la que nos desvelarán en perfecto castellano qué mas cosas ofrecerán.

El mapa

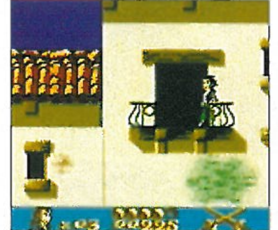




▲ **En ese mapa está la clave** *del juego (y de la película, claro). En teoría es la puerta a ElDorado, una lugar mítico plagado de tesoros. Pero en la práctica está destruido, dividido en seis pedazos, que ahora nosotros vamos a buscar y recoger. Tienen el aspecto que veis en la pantalla de arriba, y se encuentran en algún lugar de cada fase. Su localización supone superar ese nivel.*



▲ **Las fases serán** *casi tan altas como largas. Habrá que saltar para subir arriba, no lo olvidéis.*



▲ **Esa puerta** *da acceso a una sala donde ponerse morado de monedas. Basta pulsar arriba en el mando y...*



▲ **Minijuegos** *como ésta salpicarán la aventura.*



▲ **El juego** *sigue el guión, así que viajaremos desde España hasta algún lugar de Sudamérica.*



Primera impresión

☺ El sabor de la película está bien conseguido. Los decorados, aun con limitaciones, recuerdan a los del filme.

☺ La jugabilidad va a ser uno de sus puntos fuertes. Enseguida te haces con el control y el desarrollo es suave y rápido.

☹ Hemos notado que la dificultad es progresiva, pero recuerda a una playa del Levante: tienes que andar kilómetros para que te cubra.

☹ Molaría manejar a los dos protagonistas a la vez. Pero mucho nos tememos que no será así.

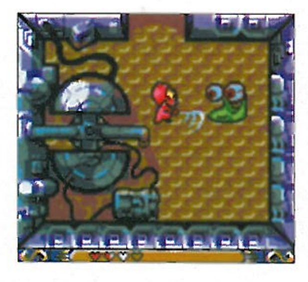


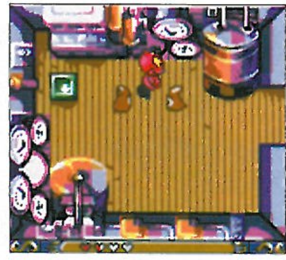
Gift

Consola: **GBC** Compañía: **Virgin-Cryo** Tipo de juego: **Plataformas-puzzle** Lanzamiento: **Diciembre**

Quiere hacer historia en Game Boy

Dicen sus autores que todo aquel que **juegue con Gift, no olvidará fácilmente la experiencia**. Damos fe, y eso que sólo hemos jugado unas cuantas partidas, las suficientes para transmitiros una **primera impresión bastante positiva**. ¿Y qué o quién es Gift?, ¿y por qué nos vamos a tener que acordar de él? Gift es un tipo peculiar, una **parodia de los videojuegos** metido en los videojuegos. Nació como voluntario para rescatar a una princesa y debe sobrevivir a lo largo de **siete locos mundos** que a nosotros nos garantizan diversión total y a él unas cuantas semanas de baja. Y tendremos que recordarlo, seguro, porque combina **sencillez, jugabilidad, inteligencia y habilidad, puzzles y plataformas** con la magia de los mejores arcades que han pasado por Game Boy Color. Acordaos de su nombre: Gift. El mes que viene estará con todos vosotros.





◀ **Un escenario** *de juego. Vista aérea en 3/4, ambientación simpática, y por encima nuestro héroe llenando toda la pantalla.*



◀ **Habrá también jefes,** *además de puzzles, plataformas, enemigos incordiantes, saltos...*

Primera impresión

☺ Nos encanta la predisposición a la sencillez de los programadores, que además han "abusado" de las sorpresas.

☹ El nivel de dificultad promete convertir adolescentes en hombres. O por lo menos que os salga la barba.





Entra en la comunidad del entretenimiento interactivo. Te cruzarás por los pasillos con los personajes más fascinantes. Tendrás licencia para curiosear por todas partes, jugar on-line o probar las últimas novedades. Descubre todo lo que se está cociendo en el mundo de los videojuegos. A partir de ahora, no sucederá nada sin que tú te enteres.

Oniric.com
donde sucederá todo

eresMas

Donald Duck ¡Quack Attack!

Consola: **N64** Compañía: **Ubi Soft** Tipo de juego: **Plataformas 3D** Lanzamiento: **Diciembre**

Cualquier cosa menos patoso

La que nos está preparando Ubi Soft! Haced un hueco para el plataformeo en vuestra juegoteca, porque **se avecina la llegada del pato más dinámico**, protagonizando su mejor juego. Quack Attack nos meterá de lleno en una **aventura de variado desarrollo**, con fases de scroll horizontal y otras en las que avanzaremos hacia el fondo de la pantalla, y con **diferentes retos** que cumplir, como recobrar los juguetes de los sobrinos, o batir un tiempo récord, todo ello en el mismo nivel. A este atractivo desarrollo hay que sumarle un **control perfecto**, una bonita banda sonora, la inconfundible voz de Donald, y, sobre todo, un **preciosismo gráfico** pocas veces visto, con escenarios realmente detallados y muy "redondeados" (vamos, que no se nota ni medio polígono), y múltiples efectos de agua, transparencias, iluminaciones,... Pues eso, que, como encima saldrá traducido, la verdad es que te van a quedar pocas escusas... uhm, sí, quizá sea un poco corto, pero aparte de eso te aseguramos que esta vez Donald ha triunfado a lo bestia.





Idílico ▶ **paisaje**, *éste. Obsérvese la transparencia del arco iris y la pajarita del pato. Puro arte.*



▲**Toca correr** *como condenados. Hemos despertado de la siesta al oso y nos ha tomado por su merienda.*

Enviada especial







▲ **Daisy se aventura dentro de la boca del lobo** *buscando un buen reportaje y, claro, nos la raptan. Pero aquí está Donald para ver qué tal se le da eso de rescatar damiselas. Así comienza la aventura que llevará a nuestro pato a recorrer medio mundo plataformeando.*

Primera impresión

☺ La mecánica del juego, que es variada y con diferentes retos a cumplir en cada fase.

☺ El apartado técnico es la pera. Esos efectos, ese colorido, ese control, esa vocecilla, y esos andares inconfundibles del palmípedo protagonista.

☹ El único defecto es su duración, que puede quedarse algo corta, pero es que con juegos así es normal querer más. Se sube la dificultad y a otra cosa.

☹ Pues sí, pues sí,... No tiene muy buena cara el hombrecillo de ahí arriba. ¿Que te pasa, zagal?

▲ *También hay* **jefe de final de fase**. *Este enorme pollo (absténganse de pensar en superlativos) intentará hacernos desaparecer bajo su trasero.*











Narciso, contrincante y modisto





▲ **El personajillo del traje es Narciso,** *otro pretendiente de Daisy que nos retará, una vez completado un nivel, a batir su tiempo récord. Volveremos a jugar las mismas fases, pero esta vez contra el reloj. Si conseguimos humillarlo, nos recompensará con una nueva indumentaria.*



▲ **Llegar a lugares altos** *no es problema si encontramos un obrero tumbado por allí. Un ligero salto en su tripón y ¡hop! ya estamos arriba.*

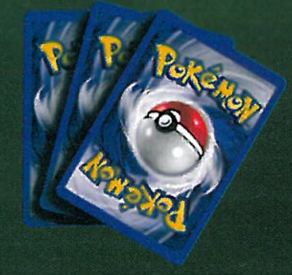
¿Te gustaría entrenar a un verdadero Pokémon?

¿ Sí ? Entonces, ¡apúntate ahora a la Liga del juego de cartas intercambiables Pokémon !
Encontrarás a muchos amigos con los que jugar y más Pokémon para entrenar.
Incluso puedes ganar cartas promo especiales y medallas oficiales de entrenador.





¡ Hazte un Maestro Entrenador!

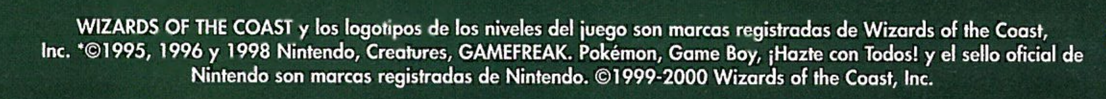


Busca un centro de la Liga del juego de cartas intercambiables Pokémon cerca de tu casa o visita :

www.wizards.com/Pokemon

¿Preguntas? Llama al : 934 150 709





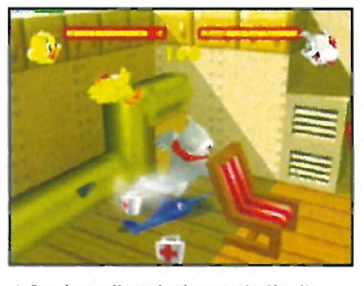


Tom & Jerry

Consola: **N64** Compañía: **Ubi Soft** Tipo de juego: **Lucha 3D** Lanzamiento: **Diciembre**

Aquí se pega hasta el gato

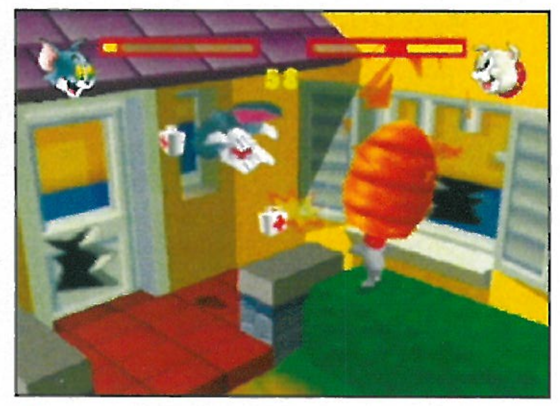
De toda la vida estos personajes se han llevado como el perro y el... buah! Se han llevado muy mal. Y en el próximo cartucho de Ubi lo van a demostrar a lo bestia: pegándose. Hombre, dado el historial de dibujos semi-educativos americanos, no veremos rodar la cabeza de nadie, pero sí **unos mamporros que provocarán efectos tipo cartoon** (como aplanarse o achaparrarse) en los **7 personajes** que poblarán el cartucho. Para pegarse, además de patadas y puñetazos, contaremos con la ayuda de la mayoría de **elementos del escenario**: una tubería, un sillón, tomates rojos sin freír... lo que esté por ahí tirado, vamos. Y los lugares donde nos pegaremos, además de llevar también su rollete "cartoon", serán bien grandes, de manera que podamos subirnos al tejado huyendo de los golpes del patoso que aún está en el jardín. Suena bien, ¿verdad? Pues **cuando veáis las animaciones**, mejor.



▲ **Los ítems** *llenarán el escenario. No sólo podremos coger objetos contundentes, también recuperar la energía con botiquines.*



Un clásico: *Tom contra Jerry dándose en la cocina.* ▶



▲ **Las situaciones típicas de los dibujos** *serán recreadas con fidelidad. Ese avispero, por cierto, caerá cuando golpeemos con algo el alero del tejado.*

Primera impresión

☺ La lucha se prodiga poco en N64, y recibir un juego con estos personajes y a la vez un original sistema, alegra siempre el corazón (como el circo).

☺ En gráficos se ha conseguido una fidelidad a los dibujos inmejorable. Tom, Jerry, Tuffy... ¡es que son ellos!

☹ El control es ideal, pero la respuesta de los personajes, algo lenta. Quizá se deba al recargado aspecto gráfico...

☹ Ya que es una semi-copia de la recreativa Power Stone, podrían haber trabajado en batallas con cuatro jugadores a la vez.

Animorphs

Consola: **GBC** Compañía: **Ubi Soft** Tipo de juego: **Rol** Lanzamiento: **Noviembre-Diciembre**

¡Mira!, ¡que eres burro!

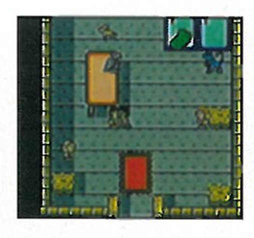
Bueno, y cabra, ratón, perro... Los Animorphs van así por la vida, **convirtiéndose en animalillos**. Y también en su juego nos lo mostrarán, ya que nuestro cometido será evitar una invasión alienígena utilizando los poderes de estos chavales. Partiendo de nuestro centro de reunión, deberemos recorrer la ciudad para ir **consiguiendo los poderes de diferentes animales**. Pero a estos animales habrá que encontrarlos. Una vez localizados unos cuantos, ya tendremos nuestro equipo Pokém... Vaya. Sí, en realidad **se parece mucho al RPG Pokémon**, por lo menos en la forma de luchar, pues elegiremos forma entre un máximo de cinco, y también dispondremos de **4 ataques y una barra de energía**. Consiga o no igualarlo, al menos vendrá **traducido al castellano y será bien largo**.



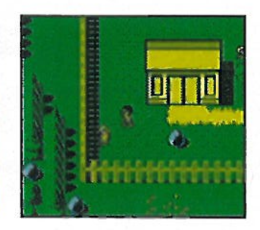
▲ *Una chica tan maja, y que se líe a poner cara de perro. ¿Habrá llegado tarde su chico?, ¿tendrá?*



▲ *¡Ah, no! Que* **se transforma en perro** *de verdad. Bueno, pues aprovechemos sus habilidades.*







ANI-MANAGER
PERRO 087/087 SALUD
RATON 052/052 SALUD
CABRA 077/077 SALUD
SALUD
SALUD
CASSIE 115/115 SALUD
¡TRANSFORMADO EN CABRA !

▲ *Elige en qué* **quieres transformarte**: *perro, rat... ¡¿EN CABRA?! Jimmy, estás loco... Ah, claro.*



▲ *Para conseguir la transformación en un animal, antes* **habrá que vencerle en combate**.

Primera impresión

☺ Un nuevo RPG en el que coleccionar personajes (o personalidades). Engancha fijo.

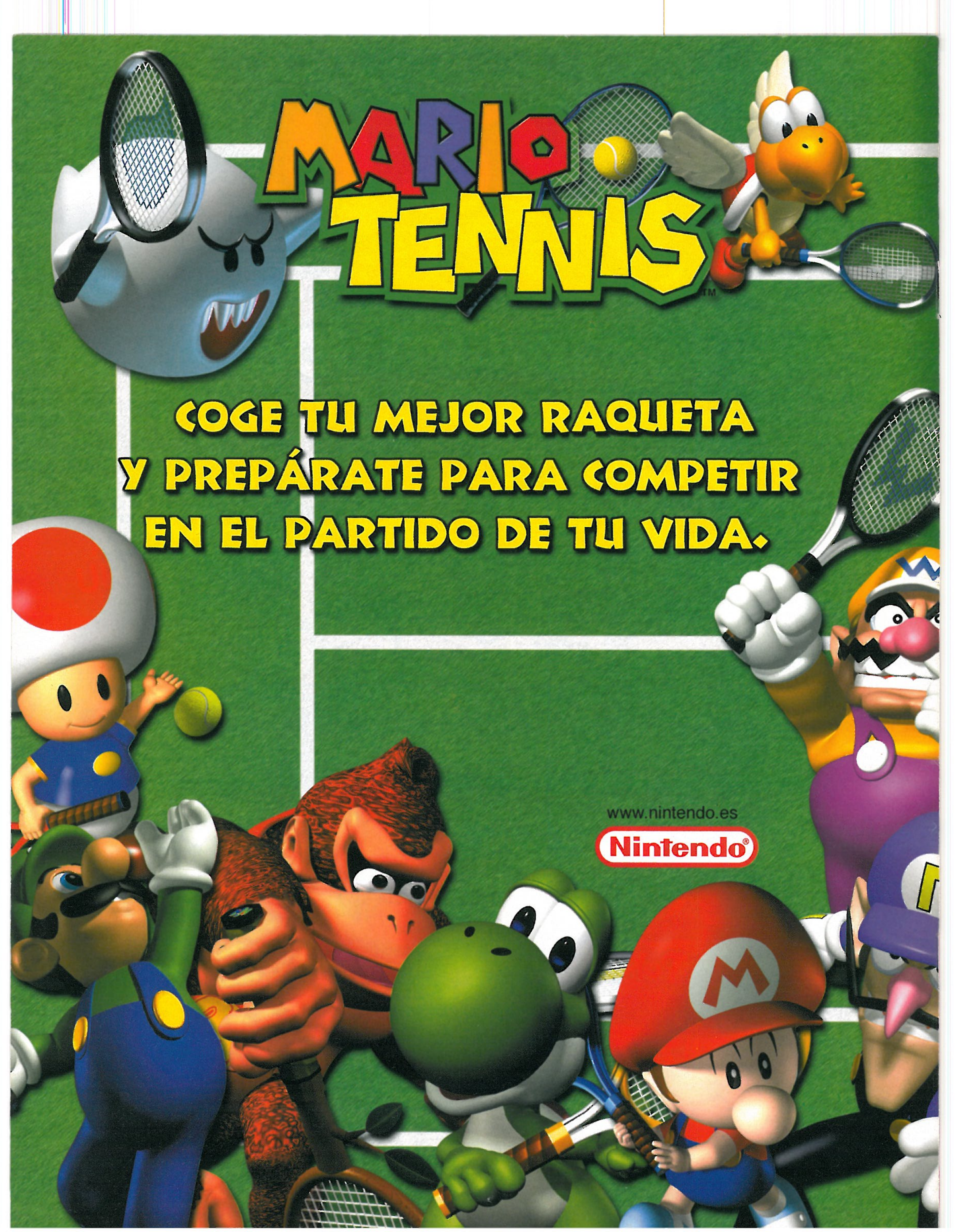
☺ La traducción al castellano ayudará a no perder detalle del imaginativo argumento.

☹ No es por nada pero, gráficamente, parece bastante poco cuidado. GBC sabe hacer más.

☹ ¿Alguien conoce la serie? Pues nosotros tampoco. Quizá la licencia sea tempranera.



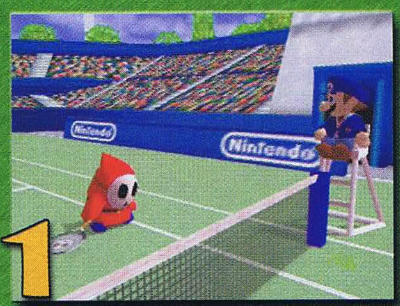

Nintendo
POKéMON™
¡Hazte con todos!™
sav
www.sav.es
Tel. 93 490 06 60
LA MALETA ELECTRICA DE PIKACHU™
POKéMON ¡Hazte con todos!
Pikachu se rebela
POKéMON STADIUM
© 1997, 1998, 1999 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR Kikaku. Pokémon, Pikachu, and all other Pokémon character names are trademarks of Nintendo. © 2000 Nintendo
Licenciado por Apolo Films, S.L.
Nintendo



MARIO TENNIS™
COGE TU MEJOR RAQUETA
Y PREPÁRATE PARA COMPETIR
EN EL PARTIDO DE TU VIDA.
www.nintendo.es
Nintendo®

CONCURSO

DESCUBRE EN QUÉ PANTALLA SE ENCUENTRA NUESTRO PERSONAJE SECRETO









SORTEAMOS 40 JUEGOS



BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " MARIO TENNIS".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán CUARENTA que ganarán un juego Mario Tennis para N64,. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Noviembre hasta el 26 de Diciembre de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Diciembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2001 de la revista Nintendo Acción.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Nintendo España y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: ____________

DIRECCIÓN: ____________

LOCALIDAD: ____________

PROVINCIA: ____________

TELÉFONO: ____________ CP: ____________

RESPUESTA: ____________





La mejora técnica respecto a la entrega anterior se hace evidente a nivel gráfico. Sólo con fijarse en una de las antorchas de la Ciudad Reloj veremos la calidad conseguida en los efectos de luz, con un halo que rodea a la llama, y que ilumina a cualquier personaje que pase cerca de ella. Por otra parte, los escenarios muestran texturas más nítidas y alcanzan una profundidad de la que no pudimos disfrutar en la primera parte.

Legend of Zelda Majora's Mask

Míralo con **otros ojos**

- NINTENDO 64
- NINTENDO
- ACTION-RPG
- 256 MEGAS
- UNA AVENTURA
- BATERÍA: SÍ



La historia más jugada de Nintendo 64 sigue adelante. Link vuelve a nuestras pantallas tras un merecido descanso, y llega nuevo, el tío. Con el **uso obligado del Expansion Pak**, Nintendo ofrece un enorme y complejo mundo al héroe, en el que **todo es más nítido**, las texturas y el color más realistas, el sonido más limpio, y además han enseñado a Link a **hablar castellano**, que ya iba siendo hora.

Ya va siendo hora, sí

Como ya os adelantamos en nuestra grandiosa preview, en esta aventura **el tiempo está bajo nuestro control**. Gracias a la Ocarina del Tiempo, podemos (y debemos) **vivir los mismos tres días una y otra vez**, consiguiendo objetos que ayudan a cumplir nuevos objetivos, que a su vez nos abrirán más posibilidades de acción aún. En un principio el propio juego te va guiando, dejándote clarísimo dónde debes ir, qué debes usar y, bueno, dándotelo masticadito. Pero a partir del primer viaje en el tiempo, tendrás que buscarte las castañas tú solito. Pulular por la Ciudad Reloj enterándote de la vida de cada habitante, o intentar completar una mazmorra antes de que terminen los tres días, será tu forma de pasar el rato. Y cuando lo hayas conseguido o se vaya a terminar el **límite de 72 horas**, hala, Canción del Tiempo al canto y a buscar nuevos quehaceres, que seguro los habrá.

En cuanto a duración, control, ítems y demás, **el juego es una maravilla**,como el original, pero la jugabilidad... Ocurre que el desarrollo es **muy disperso**, no encauza al jugador, y la desesperación puede llegar muy pronto. Es otro Zelda, pero **no esperes otro Ocarina of Time**.

¿Y mi máscara?





Cucuuuuuu-Traaaaaaa



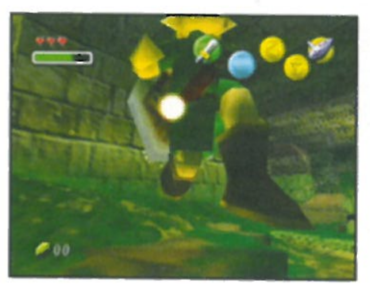


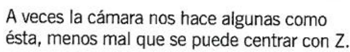




*Las **máscaras y caretas podemos ponérnoslas a nuestro antojo**. Una vez recuperada la forma humana, tendremos acceso a los **poderes Deku** sólo con pulsar un botón C. Y lo mismo ocurre con las máscaras **Goron y Zora**. Las caretas no te transforman,pero dan útiles poderes.*

La nueva aventura de Link se desmarca en todos los sentidos. Se sale en calidad técnica, y rompe con un nuevo y algo extraño desarrollo.





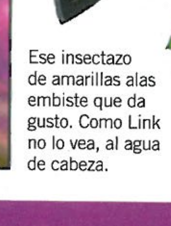
A veces la cámara nos hace algunas como ésta, menos mal que se puede centrar con Z.



Los Deku tienen un escudo que más parece una cáscara de nuez. Pero protege, eso sí.



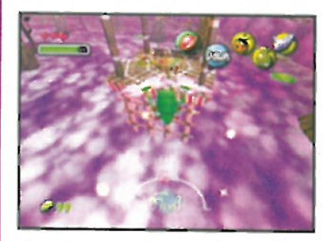
Éste señor que aparece a la derecha de Link es el vendedor de semillas. La primera vez que lo veas, te dará una muestra... ¡gratis!



Ese insectazo de amarillas alas embiste que da gusto. Como Link no lo vea, al agua de cabeza.

Volando voy





*Las **flores Deku** permiten unos planeos que ríete tú de los albatros. Además, en el despegue, te cargas a los malos.*



***Uno de los momentos más hilarantes** (se dice así, sí) de la aventura ocurre al recuperar la forma humana. El vendedor de máscaras pedía, a cambio, la máscara Majora pero, claro, no la tienes. ¡Y no veas cómo se pone!*















Para subir a la Torre del Reloj y así detener por primera vez a Skull Kid, deberemos complacer al propietario Deku consiguiéndole una lágrima de Luna. Entonces nos dará su flor Deku.



Si se te acaba el tiempo y no quieres tocar otra vez la Ocarina, felicidades. Además del Game Over, verás una secuencia de destrucción digna de ser admirada varias veces.



Iba Caperucilo verde por el bosque, y salió el lobo, y Caperucilo le puso fino a espadazos.



Mira, Jimmy, como vuelvas a usar la vista subjetiva para... Jimmy: ¡mejor mira tú, hijo!



Si dejas a Link solito, a su libre albedrío, ad libitum, o "a su bola" (es decir, si no tocas el mando), verás cómo se gira hacia ti como diciendo "Esto, jomío, ¿vas a hacer algo o te crees que estoy aquí por el Ayuntamiento?" (más o menos).

Esta pareja de "amol güitejnake" se ocupa de venderte las bombas. Quién lo iba a decir.



Y eso no es una bomba, sino el pete de uno de los globos que reventarás como Link-Deku.

Al agua, pato



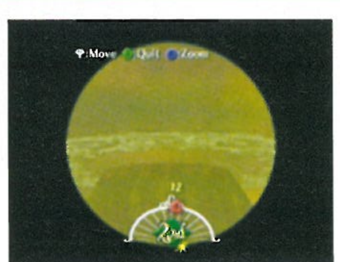


*La **forma humana de Link sigue pudiendo nadar** como un ánade cualquiera por toda superficie acuática. Eso sí, bucea durante sólo dos segundos, pero eso se arregla con la **máscara Zora**. Consíguela y te sentirás pez.*



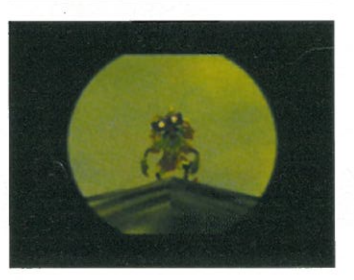
Echando un ojo







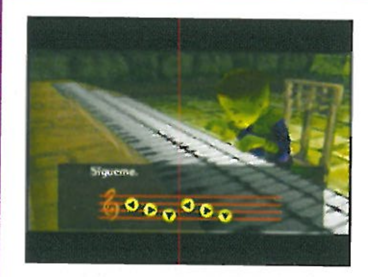






*El **observatorio es un lugar para mirar cuerpos celestes**, y esas cosas que están tan lejos (relativamente, claro). Pero también deberías aprovechar para echar una ojeada a los alrededores de la Ciudad Reloj. Además de ver a Skull Kid y así **activar la secuencia que hará caer una Lágrima de Luna**, podrás observar a varios personajillos que a saber qué hacen subidos a columnas, y también a unos pájaros que "expulsan" Gemas Rojas. Curioso, ¿eh?*

La Ocarina del Tiempo











Como sabéis, las canciones que tocamos con la Ocarina se interpretan a través del mando de control. La partitura, eso sí, nos la tienen que enseñar antes, pues si no, aunque la sepamos, la canción no surtirá efecto. En total, ***16 canciones a aprender y recordar.***



Como en la primera parte, los búhos serán los encargados de salvar nuestros avances.



¡Madre del amor hermósido! Sólo queda un día y nosotros sin hacer nada. Ocarina, pues.



Mrrfm, buscammrf frrrff laf hierbaffr, porquef ffrrfes fencontrarfff algún agujeromrf ocultorf.





El pueblo de los monos que hablan algo mejor que Tarzán, pero poco, entrará a formar parte de nuestros amigos/conocidos a partir de la prueba del laberinto. En ella, debemos seguir a uno de los macacos, que corre a toda pastilla, por una serie de pantallas con cuatro salidas posibles. Una vez conseguido, seguirán pidiéndonos cositas, por ejemplo, rescatar a uno de sus hermanos del Templo Deku.

Las tres máscaras: Deku, Goron y Zora, proporcionan nuevos poderes al Link de siempre. No querrás quedarte sin probarlos, ¿verdad?

¡Cómo llueve!







Las ***tormentas han sido recreadas*** *como nunca en N64, con relámpagos casi reales. Eso sí, cuando hace sol, pega bien.*

Prácticas de jardinería



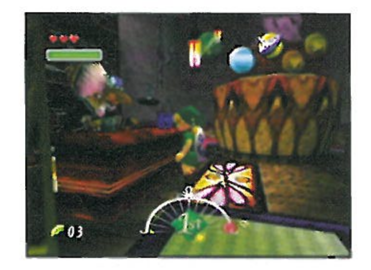






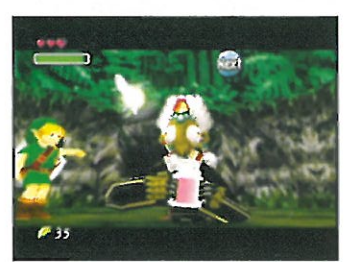
Cuando tengas ***una semilla*** *y encuentres un cuadradito con un agujero en el centro, es el* ***momento de plantarla.*** *Si además tienes agua, ya puedes ir regándola para conseguir que* ***aparezca una planta-plataforma*** *que te llevará a lugares inaccesibles seas Deku o Link. ¡Y a veces hay premio!*













Todo está enlazado. Un ejemplo es la minimisión en la que debes dar una poción a una vieja bruja. Una vez recuperada, el bote te lo quedas tú. Llénalo de agua y, ¡a regar tus semillas!





Sí, y yo me llamo Jimmy, y estoy mucho más pirado que tú, macho. Jimmy: un respeto, tío.



No, si tienen que estar todas muy ricas, señora, pero con lo que cuestan, no sé...

El laberinto del Palacio Deku hará de Link un Snake cualquiera. Al estilo Metal Gear, debemos esquivar las miradas de los Dekus para salir de allí.

¿Eres uno de los muchos fans de Zelda? Entonces no dejes de probar esta aventura. Es... diferente.

Link Snap







*Vamos que, **como Pokémon Snap**, pero más sencillito. En un momento del juego **conseguiremos una cámara y un viaje**... ¡gratis! (ejem) por el lago. No encontraremos muchos Pokémon, no. Más bien ninguno, pero, tomando la foto adecuada, os aseguramos que **hay un buen premio**.*



La lucha











*El **sistema de control en la lucha** es exactamente el mismo que en el anterior Zelda. Tú eliges si quieres ir a ojo, sin centrar el objetivo enemigo (que a veces es casi mejor), o prefieres pulsar el gatillo y liarte a mandobles midiendo las distancias. También debes tener en cuenta tu escudo, y que algunos enemigos también son capaces de protegerse de ti.*

Skull Kid, no te hagas el duro



La Ciudad Reloj





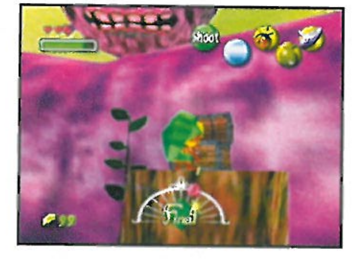








***Aquí pasarás mucho tiempo**, dalo por seguro, pero no te aburrirá en absoluto. Es **el escenario más complejo** que hayamos jugado en N64, y en él podrás **encontrar tiendas de todo tipo** (hasta de lotería), personajes a los que escuchar y ayudar, extraños carteles... y no te olvides de curiosear por tu cuenta. Hay muchas sorpresas escondidas.*





Los cofres siguen ofreciendo cosas útiles y valiosas. Los que más a la vista estén, seguro que no te dan nada muy importante, pero los hay escondidos. No dudes en registrar, palmo a palmo, cada uno de los decorados exteriores del cartucho. Y utiliza todas tus formas, que los Deku vuelan bien lejos.

El universo Zelda abre un nuevo camino en los juegos de Rol. Si bien es algo arriesgado, pues deja demasiado desamparado al jugador.

Los bomber









*Es una hermandad-pandilla de chavales que **se dedican a ayudar a la gente**. Una vez superada la prueba de acceso, conseguirás el **Cuaderno de los Bomber**, que te llevará mucho, mucho tiempo completar.*

¿Y qué hacemos con la rana que "sapo-sentao" aquí? De momento no lo sabemos, pero seguro que a alguien le hace falta un sapo, fijo.





*Por muy malo que nos parezca, **Skull Kid es en realidad un instrumento de la máscara de Majora**, un pringaillovamos. Conoceremos su historia durante el juego y veremos que, cuando estaba al borde de la pulmonía, Tael y Taya le dan calor, haciéndose desde entonces buenos amigos. Luego el chaval se hace con la máscara y... en fin.*

El Análisis

GRÁFICOS — 98

Nítidos a tope gracias al uso del Expansion Pak. Verás moverse por tu pantalla personajes y decorados con complejas texturas, además de efectos de luz que deslumbran de verdad.

MOVIMIENTOS — 96

Las animaciones muestran suavidad y naturalidad en sus gestos. La cámara acompaña la acción con acierto aunque, si es fija, a veces puede molestar.

SONIDO — 91

La gran mayoría de las melodías utilizadas son exactamente las mismas del primer título, las añadidas, se adaptan bien. Las voces y efectos, muy limpios y con gran variedad.

JUGABILIDAD — 93

El personaje se controla perfectamente, pero la verdadera pega es el desánimo que produce repetir una y otra vez las mismas misiones.

ENTRETENIMIENTO — 96

En realidad puede ser todo lo largo que quieras, basta con tocar la Ocarina... En fin, que la variedad de retos es tal que puedes perderte en la inmensidad de este Zelda. Lo que es casi seguro es que no volverás a jugártelo.

TOTAL 96

- *No hay quien se resista a jugar de nuevo con Link. ¡Y con esos* **pedazo de gráficos**, *menos todavía!*
- *Obliga a usar el* **Expansion Pak**, *pero no lo incluye. Vaya por Dios.*
- *Tienes por delante uno de los RPG más* **extensos, maduros y retantes** *de N64, si no el que más.*
- *Por fin el juego llega* **traducido al castellano**. *Un millón de gracias.*

De nuevo la rivalidad entre los chicos Nintendo es la escusa perfecta. Que si yo soy el mejor, que si tú no me haces ni un punto, que a ver si me lo demuestras... A veces son como niños, pero ya que estamos nos aliamos con uno de ellos y enseguida parece como que el tenis, el torneo, la pista, están hechos para nosotros, y que no hay otra forma de dirimir las diferencias. Bienvenidos, pues. Será un auténtico placer.

Mario Tennis

Punto y partido para Mario

NINTENDO 64
NINTENDO-CAMELOT
TENIS
128 MEGAS
14 PERSONAJES
BATERÍA: SÍ



En Mario Tennis hemos encontrado un título deportivo **mucho más técnico y riguroso** de lo que sus peculiares tenistas pueden sugerir. Mario, Luigi, Peach y así hasta llegar a 16 (dos de ellos secretos) manejan la raqueta y golpean la bola con **naturalidad y realismo**, pero claro, también lloran cuando fallan un punto y ríen y saltan cuando lo ganan. El control es muy sencillo y obediente, aunque cada personaje viene de serie con diferentes características. Eso quiere decir que no todas las voleas son iguales, ni los globos, y que donde Wario no llega a lo mejor Baby Mario, más veloz, se pasa. Pero en resumen **bastan A y B**, juntos y separados, para **disputar puntos interminables**.

Lo que esperábamos

La parte de **modos de juego** sabrá satisfacer con holgura al usuario Nintendo. El campeonato "profesional" se acompaña de tres torneos que le añaden **mayor fantasía y variedad a esto de la raqueta**. Tenemos un modo "ring" en el que la diversión consiste en coleccionar anillos según diferentes pautas. En Bowser Stage se utilizan ítems en plan plataformero. Y Piranha Challenge es simple pero tiene su aquel: hay que devolver todas las bolas que nos lanzan las máquinas desde el fondo de la pista.

De modo que hay tenis para todo el mundo, incluida la parte del mundo exigente y seria. Y si buscas algo más, Nintendo nunca decepciona. Eso sí, los amigos los pones tú.



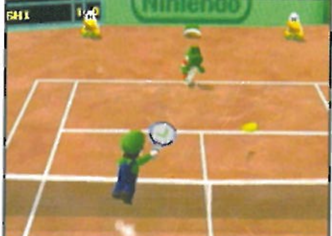


¿Veis que el plantel de tenistas no aparece al completo? Pues para ***descubrir a Donkey Jr. y Shy Guy****, los dos secretos, tenéis que* ***ganar la Star Cup en dobles*** *(para el primero) y en* ***individual*** *(para el segundo).*

Los más grandes de la ATP



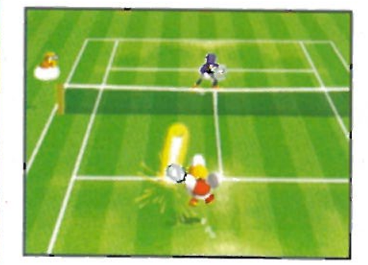
BABY MARIO La velocidad es su mejor arma. Corretea por la pista como un galgo.



LUIGI Un todoterreno. Aprovecha su altura para convertir globos en smashes.



DAISY & PEACH Muy técnicas, capaces de jugar tanto en la red como en el fondo.



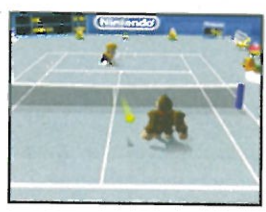
PARATROOPA Llega a cualquier golpe, que devuelve con un toque muy especial.



DONKEY La potencia es su virtud. Es algo lento, pero golpea como nadie.



DONKEY JR. No se conocen bien sus cualidades, pero sí que es super completo.



Por eso no llega a las bolas, fijaos cómo camina Donkey...



En los saques importantes vemos un primer plano del jugador.

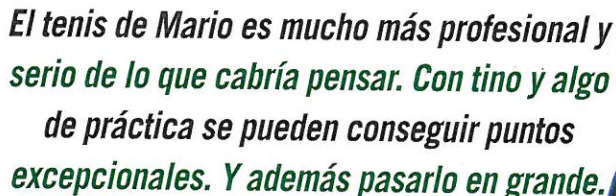


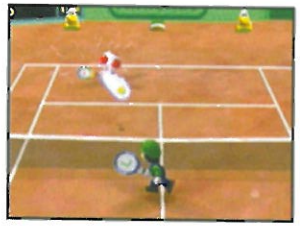
Pulsando R al tiempo que golpeamos, activamos los ítems.



Tres partidos bastan para llevarse la copa de cada torneo.

El tenis de Mario es mucho más profesional y serio de lo que cabría pensar. Con tino y algo de práctica se pueden conseguir puntos excepcionales. Y además pasarlo en grande.





El juego combina profesionalidad y fantasía con un resultado genial.

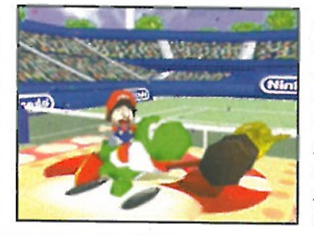


Si te gusta el tenis, te emocionarás consiguiendo puntos como éste.

Entrégame esa copa







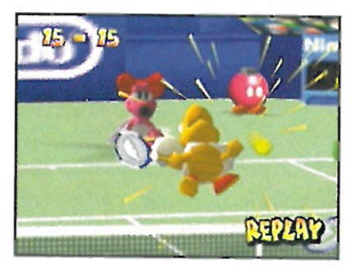
*Básicamente hay **3 torneos** en el modo tournament: **Mushroom, Flower y Star**. Se juegan a partidos de 1 set de 2 juegos, excepto la final, a tres sets.*















Cuadro de repeticiones. No, no son las típicas. Aparecen tras cada punto y reproducen la jugada desde distintos ángulos para que apreciemos la cantidad de cosas (y lo bien) que saben hacer nuestros tenistas. Ágiles, ellos.

Los modos de juego. Si sois de 1 a 4 jugadores, tenéis cinco modos para elegir: **Torneo, Exhibición, Ring Shot, Bowser Stage y Piranha Challenge.** Para dos mandos, y a partir de ahí, hay una opción Specials en el menú principal que abre dos modos de juego rápido (Short Game y Tiebreaker) y una demo para que veáis y aprendáis cómo se juega. Echemos un vistazo a los modos principales.



Exhibición. Elige tenista entre los 14 candidatos y date el gusto de jugar los sets que quieras en la pista que más te guste y contra el tenista que elijas.



Torneo. Hay tres, inicialmente. Se estructuran en eliminatorias y su dificultad es progresiva.



Ring Mode. La cosa va de coleccionar anillos. Encontrarás cuatro variaciones diferentes: Game, Time, Ball, Points.



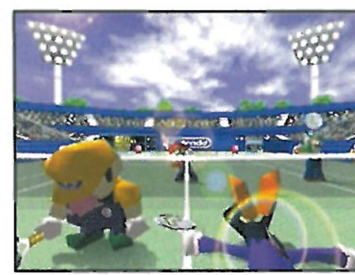
Bowser Challenge. El escenario se mueve, hay ítems en juego...



Piranha Challenge. Devuelve las bolas que te lanzan las máquinas y trata de que Kinopio no te las devuelva.



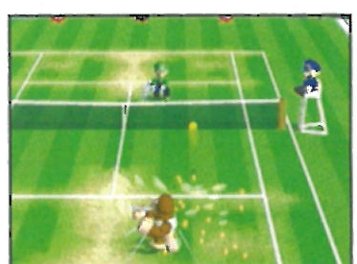








Conecta cuatro mandos y sabrás lo que es bueno. En cualquier modo de juego, no has visto un tenis más ágil, entretenido y adictivo (y competitivo).

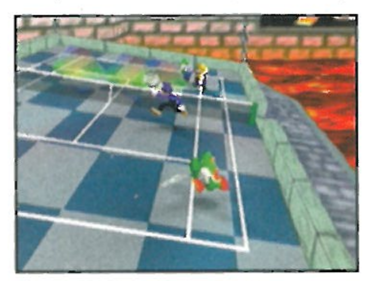


Los golpes más potentes se adornan de efectillos que le ponen salsa al juego.

Ni el propio Waluigi es capaz de responder a passings tan duros como éste.



Presentaciones espectaculares antes de cada partido. Tiembla Mario, allá va el baby.



El escenario de Bowser es móvil y se tambalea en la dirección que nos movamos.

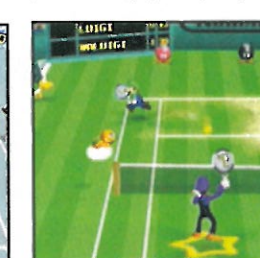
Técnicas para ganarlo todo



Mantén pulsados A ó B antes de golpear la bola. Conseguirás un efecto demoledor.



Pulsa dos veces A ó B para aumentar la potencia del golpe. Seguro que no la pilla.



El **saque** es clave. Procura golpear la pelota en el punto máximo de elevación.



Para **machacar**, colócate sobre la estrella donde va a caer la bola y **pulsa A+B.**

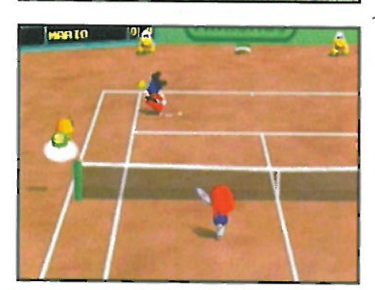


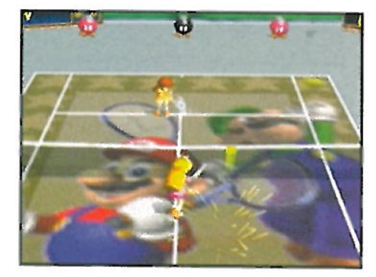
La **defensa enconada del punto** es una cualidad que sólo muestran los mejores jugadores. Este golpe de Luigi es magistral, pero le ha hecho falta intuición para lanzarse antes a por la bola.





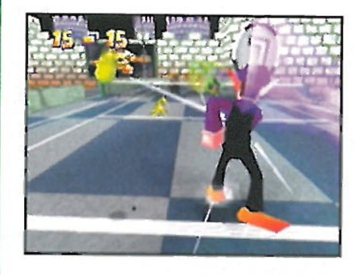




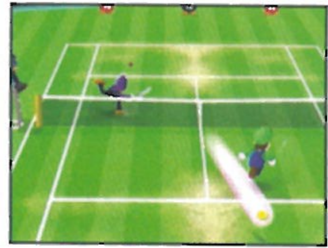


La pista Mario Bros es secreta. Accederás a ella cuando ganes la Mushroom Cup en individuales, facilito por cierto.

Hay nuevo villano en la ciudad





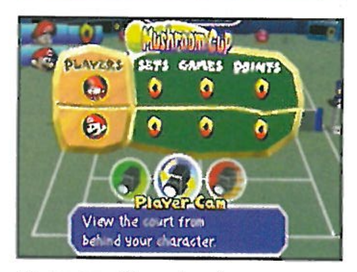




*Se llama **Waluigi** y es alterego de Luigi. Se ha aliado con Wario para humillar a sus hermanos y a los buenos chicos, aunque no es tan fiero el león como lo pintan. Sí, corre mucho y es listo, pero se le puede ganar.*

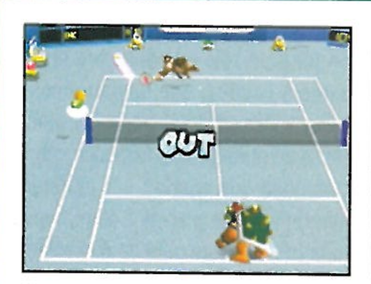
La jugabilidad es perfecta. Bastan dos botones para hacer golpes realmente espectaculares.





De los tres tipos de cámara posibles, nos quedamos con la Player, porque nos permite vernos siempre en la pista de abajo. La primera ofrece una visión estática con una buena perspectiva, y la última es algo más injugable, aunque espectacular.

A pie de pista: tipos y tal



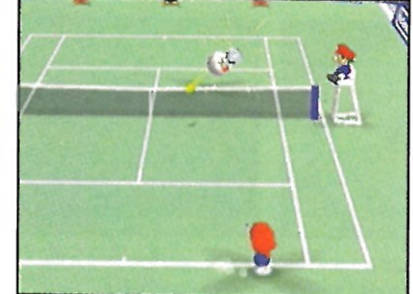
Hard Court: El bote de la bola es fuerte y la velocidad normal.Como el Open USA.



Grass: La pista ideal para jugadores con gran potencia. El bote es muy rápido.



Clay: Los tenistas técnicos sabrán darle un efecto adecuado al lento bote de la bola.



Composition Superficie extra rápida, perfecta para tipos veloces. Los técnicos, que se queden en casa.



Mario Bros: Una de las siete pistas secretas. Su terreno es apropiado para jugadores de todo tipo.

El Análisis

GRÁFICOS — 91

Los personajes lucen magníficos renders y aparecen redondeados y muy sólidos. Ningún detalle se ha dejado a la improvisación.

MOVIMIENTOS — 93

Naturalidad al poder.La gama de animaciones es suave y muy completa, aunque algunos jugadores pecan de cierta lentitud.

SONIDO — 89

Pues la cosa queda en una melodía bastante aparente y unos FX propiciados por los gritos y ¡um! de los tenistas (pelín cursis).

JUGABILIDAD — 96

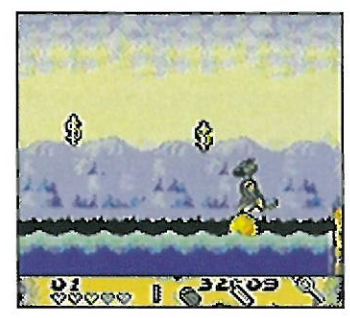
Hacerse con él no cuesta nada. Se ha simplificado tantísimo el control, que basta con dos botones para ganar a Donkey McEnroe.

ENTRETENIMIENTO — 93

Modos de juego variados y originales, para que no te canses y pruebes otras cosas. Los más puristas siempre echamos de menos más torneos y jugadores extra.

TOTAL 93

- *Si esperabais un tenis graciosete y facilón, no vais por buen camino. Mario Tenis es un* **juego serio**, *muy técnico y también deliciosamente divertido.*
- *Quizá se quede escaso en el* **apartado torneos**, *pero a cambio nos brinda modos de juego superoriginales.*
- *El* **comportamiento** *diferente de los tenistas permite que jugar con cada personaje sea una experiencia nueva.*
- **Máxima adicción** *para el modo cuatro jugadores. Una opción muy recomendable para cualquier rato de ocio.*



Rantamplan toma el relevo de Lucky Luke en cierto momento del juego. Con él nos divertiremos tanto como con el vaquero, pues excepto disparar (él, a cambio, ladra) puede hacer lo mismo.

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
PLATAFORMAS
8 MEGAS
7 NIVELES
BATERÍA: NO

información del juego



Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

Los textos están muy bien traducidos

Las placas de Sheriff se suben a los tejados, pero Lucky también.

Hasta los passwords se muestran con ambientillo a Wild West.

Si perdemos todas las vidas, el juego nos dará una última oportunidad: sé más rápido que tu sombra al disparar, (espera a que ella desenfunde) y a seguir adelante.

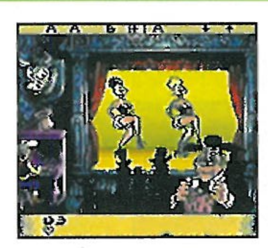
Lucky Luke

Un **cartucho** de dinamita

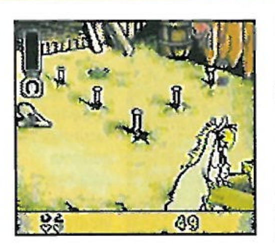
A Infogrames se le da muy bien esto de GBC, ya lo sabíamos. Y poco falta para que se hagan con la máquina al 100%, si no lo han hecho ya, porque **el título que nos ocupa tiene de todo y todo muy bueno**. De momento, el amable Luke muestra una **animación fluida y variadísima** (el tío corre, salta, dispara, se encarama, trepa por mástiles, se desliza por cuerdas... menos huevos rellenos, hace de todo), y los escenarios por los que pulula no le van a la zaga. Encontramos las típicas construcciones del oeste, con un montón de detalles, y ningún problema a la hora de desplazarse por la pantalla.

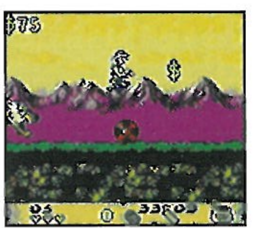
A estas **fases de plataformas, divertidas gracias a sus numerosos retos** en forma de enemigos de dedos rápidos y algún que otro ítem escondido, se suman un buen número de juegos que por sí mismos podrían formar un **Mario Party portátil**. Hombre, son para un solo jugador, pero resultan tan brillantes en cuanto a calidad, que llaman mucho la atención del jugador. Se pueden contar con los dedos de una mano, eso sí, y las fases de plataformas tampoco son muy numerosas, pero la variedad que aportan y lo entretenido que se hace el cartucho en general gracias a ellas, convierten a Lucky Luke en **una (corta) explosión de diversión**.

Así, de buenas a primeras









*Terminas tu fase de plataformas, tan pancho, y lo siguiente es **disparar con un punto de mira a los Dalton**, o colar las herraduras de Jolly en los clavos, o correr delante de un león... ¡Pero **si hasta hay una prueba musical!***

El Análisis

GRÁFICOS — 90
La pinta de cómic animado, tanto en sprites como en decorados, no hay quien se la quite. Y tiene un conseguido colorido de Salvaje Oeste.

MOVIMIENTOS — 90
Limpio y fluido para el protagonista, y menos variado para los enemigos. El scroll aguanta lo que le echen, el tío. Muy machote, el scroll.

SONIDO — 82
Las melodías que esperarías escuchar en semejantes parajes, más unos efectos que, aunque poco variados, despiden calidad.

JUGABILIDAD — 90
Se deja jugar por todo el mundo. Algunos minijuegos requieren práctica en el control, pero con jugarlo dos veces o tres, te habrás hecho.

ENTRETENIMIENTO — 83
Sólo tiene dos niveles de dificultad, y el primero se acaba en dos horas. Menos mal que los minijuegos incitan a jugarlo otra vez.

TOTAL 88



Entre una subfase y otra veremos imágenes estáticas que nos avanzarán a trama .A veces es importante entenderlas, pero están en inglés.

GAME BOY COLOR
ACTIVISION
ACCIÓN
8 MEGAS
UNA CIUDAD ENTERA
PASSWORDS



Precio **6.490** PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE

El Análisis

GRÁFICOS 87

No son muy grandes, pero gracias a una buena definición reconoceremos a muchos de los personajes del universo Marvel.

MOVIMIENTOS


75

Están bien realizados, pero no bien coordinados. En cuanto queramos pegarle a algo más pequeño que un humano, adiós vida.

SONIDO


85

Música movidita para estar acorde con el nivel de acción del cartucho, efectos normalitos y alguna digitalización que se agradece.

JUGABILIDAD


73

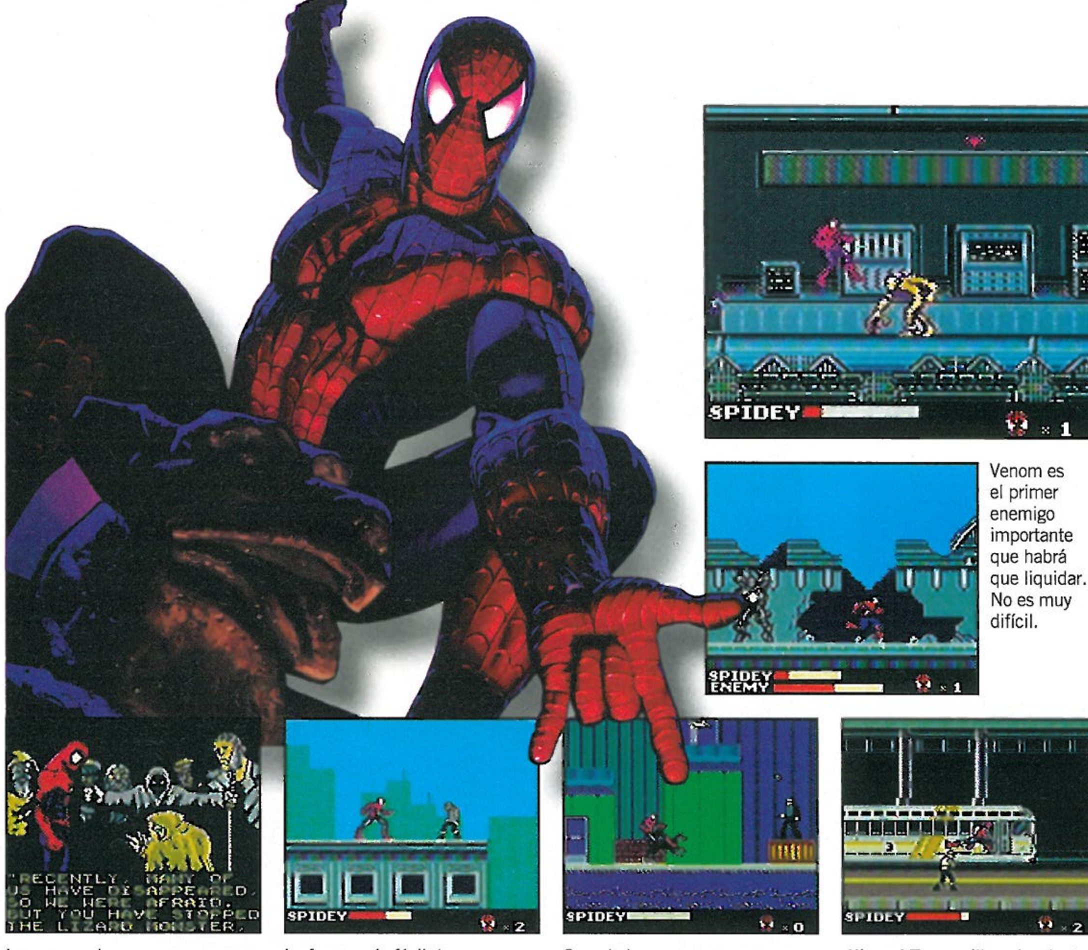
El control actúa negativamente en este apartado. Maniobrar en espacios pequeños puede llegar a ser desesperante.

ENTRETENIMIENTO


89

Una vez superado el escollo del control, se destapa como un juego muy interesante y que, por su duración, te tendrá muy ocupado.

***TOTAL* 85**



Venom es el primer enemigo importante que habrá que liquidar. No es muy difícil.

Los personajes oscuros y misteriosos, como esta anciana, no son nada nuevo para Spidey.

La forma más fácil de moverse de un lado a otro es por los tejados y azoteas.

Cuando las cosas se pongan serias, nos atacarán hombres armados y feroces perros.

¡Kiaaaa! Toma, villano insolente. En el metro también hay una buena cantidad de malotes.

Spider-Man

Cayendo como **moscas**

Un tío vestido con una malla de cuerpo entero que deja bien poco a la imaginación puede hacer algo benigno para la humanidad? Pues sí, y lo lleva haciendo desde un porrón de años. Es Spiderman, que viene a darse un garbeo por la pantalla de nuestra GBC.

En esta aventura tienes la oportunidad de **trepar por edificios, balancearte** por los cielos de tela en tela, golpear a los supervillanos con trajes estrafalarios, y todo sin el inevitable ridículo que conlleva hacerlo en público.

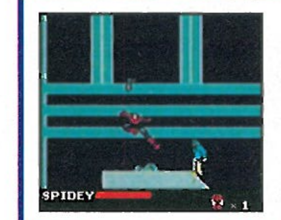
Ni un momento quieto

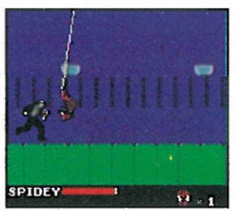
Es un cartucho con **mucha acción, grandes mapeados, pero una aplastante dificultad**. Bueno, lo explicamos. Comienzas a jugar en los tejados, pero en cuanto bajamos al suelo y decidimos enseñarle lo que es un buen golpe a aquel macarra, descubrimos que tiene familia numerosa. Miriadas de enemigos pululan por los mapeados, y de bien poco sirve cargárselos, porque vuelven a aparecer. Esto no supondría un excesivo problema si el control hubiera sido más ajustado, pero es que resulta difícil propinar algunos golpes con cierta precisión.

En contraposición a estos dos aspectos negativos están los **gráficos definidos**, una ciudad entera por recorrer, su larga duración, y el carisma de nuestro arácnido favorito.

En fin, que los **fans de Spiderman y los aventureros muuuy experimentados no deberían perdérselo**.

Arañas de cuatro patas







Aunque Spidey tenga menos patas que sus hermanas pequeñas, puede hacer su vida como cualquier otro bicho: ***se pega a las paredes, se balancea en su tela****, lanza pegajosas bolas, y sacude puñetes y patadas que da gusto.*









INTERNATIONAL KARATE 2000

Fórmula Secreta de International Karate
=
Divertido de jugar
+
Acción continua
+
Aspecto y Sonido Genial



















Elige entre 12 luchadores diferentes

Doce escenarios internacionales diferentes proporcionan un telón de fondo para la acción

Música original de International Karate remezclada para Game Boy

Todos los muestreos de sonido del juego original contribuyen a crear la atmósfera

El famoso nivel de bonificación de "Pelota Saltarina" vuelve con todo su esplendor

Modo Torneo y Rumble

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



El apartado técnico ha ganado mucho respecto a anteriores entregas. De momento, el popping es inexistente, y la profundidad de las vistas, telescópica. Y además Midway ha aprendido la lección en el tratamiento de la luz. Todos los focos de luz, incluido el sol, tienen su reflejo en carrocerías e iluminan el entorno.

Rush 2049

¡Hala!, ¡alas!

NINTENDO 64
MIDWAY
CARRERAS
128 MEGAS
4 CIRCUITOS + OCULTOS
BATERÍA: NO



La última incursión de la saga SF Rush en N64 no sólo trae consigo los coches más hábiles de toda la serie (ya sabéis que ahora **todos los vehículos llevan alas**, y se puede controlar el giro en los saltos). También ofrece un, cómo no, **enorme salto en el apartado técnico**, y se destapa como **uno de los arcades de carreras más cuidados en jugabilidad y vistosos gráficamente** para nuestra consola.

¿Te parece poco?

Bien es verdad que, de toda la vida, la saga ha ofrecido pocos modos y circuitos, y cierta simplicidad en el diseño de escenarios. Pero ya te puedes ir olvidando. **Los circuitos ahora tienen mil y un atajos** (de hecho, puedes atajar por donde quieras, mientras no sea un muro vertical), entre ellos pasajes subterráneos y pasarelas aéreas que irás encontrando a medida que juegues una y otra vez el mismo trazado. Y son bien largos. Además, irán saliendo escenarios ocultos a medida que completes los retos que ofrece cada uno de los modos. Y si estás hecho una bestia de la conducción, no te preocupes, que todavía quedan cosas. Se incluyen **dos modos para cuatro jugadores**: batalla (a lo Quake) y... ¡sí, tíos! ¡un **modo Acrobacia para 4 personas**! Una idea perfectamente llevada a cabo que os hará pasar tardes enteras ante la pantalla. Pero eso sí, también debéis tener claro que **el control es "especial"**, y puede que no guste a todo el mundo. A nosotros, conste, nos ha convencido.

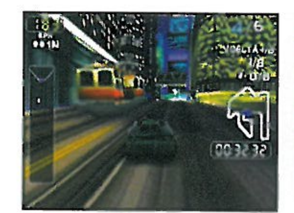
Es que no veo bien...



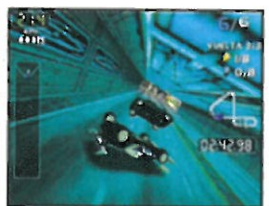


*Anda, déjate de excusas, si te la das es que eres un paquete al volante, porque el juego ofrece **4 vistas**, unas más jugables que otras, claro. Las dos exteriores, cercana y lejana, no te darán problema alguno. En cambio, ojo al escoger las interiores, sobre todo si tu coche tiene un cacharro en el morro que... ¡tapa la vistaaargh!*





No verás coches en dirección contraria, ¡pero sí tranvías!



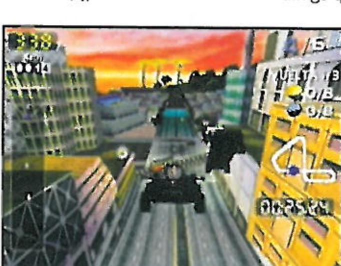
Aquí, divirtiéndonos con un amigo que nos ha caído encima.



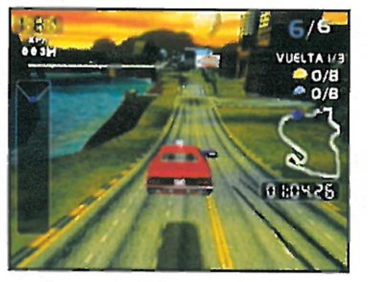
Este atajo pasa sobre el trazado normal. ¡Eh, ahí abajo! ¡atontaos!



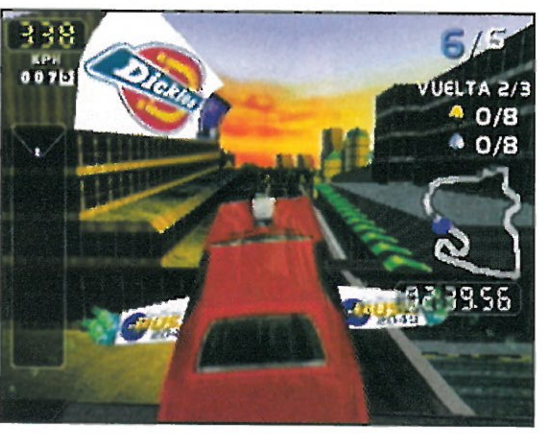
Podemos retocar parámetros hasta dejar el coche "al dente".







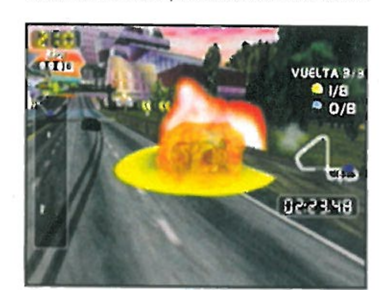
Aunque los coches sean un poco raros, la calidad de Rush 2049 está a la altura de los simuladores más laureados.



En las carreras las alas nos servirán para aterrizar con más seguridad en los saltos kilométricos.



Lo único que hemos echado en falta son unos buenos faros para los circuitos oscuros.



Los coches explotan si colisionan frontalmente contra cualquier obstáculo.

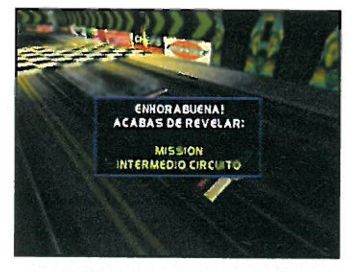
¡Apartad, que voy!

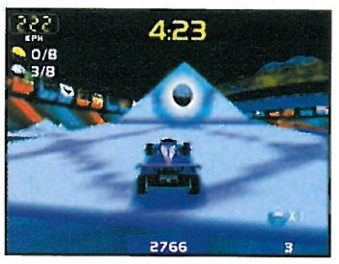






Bueno, pues coge otra silla y a ver a qué modo vamos a jugar, ***Batalla o Acrobacia****. La Batalla nos ofrece cuatro escenarios donde ponernos perdidos a bombazos, balazos o lo que sea que recojamos por el camino, mientras en Acrobacia importan los puntos ganados en un tiempo límite.*





Hay un montón de secretos que irán saliendo a medida que juguemos. Para ello "basta" con terminar en primera posición un campeonato, hacerse con todas las monedas plateadas y doradas del modo acrobacia, encontrar monedas ocultas...

El Análisis

GRÁFICOS — 92

Los escenarios son alucinantes, tanto por el diseño como por la cantidad de detalles que, fijándose, se llegan a ver. En cuanto a vehículos, texturas realistas y buenas proporciones.

MOVIMIENTOS — 94

Aunque en un principio parece algo lento, basta con pegar un buen salto para ver que la velocidad no está limitada por el motor 3D de Midway. Sin popping y muy profundo.

SONIDO — 76

Las melodías, que también pueden acompañar durante la carrera, pasan algo desapercibidas. Motores, derrapes y demás, normalitos.

JUGABILIDAD — 87

El control es fácil pero algo lento en respuesta. Te quedarás muy pillado en modo Acrobacia.

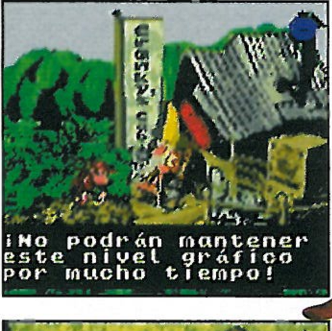
ENTRETENIMIENTO — 90

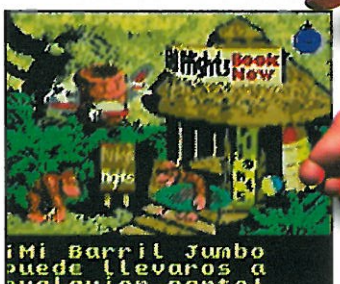
Tiene montones de atajos, sorpresitas secretas, tres modos 1P y dos para 4P. Completito.

TOTAL 90

- *Te puedes tirar dos días buscando (y encontrando, que es lo bueno)* **atajos** *que te ayuden a ganar de una vez ese circuito que te tiene tan frustrado.*
- *Hace falta que te guste revolotear para que te agrade este SF Rush 2049. Es un juego de coches, pero* **muy distinto**.
- *Salen* **secretos** *cada dos por tres, y el modo Acrobacia para uno y hasta 4 jugadores nos gusta mucho.*
- *¿Por qué no, ya puestos, han hecho un modo Batalla para 1P? Habría molado. Será para la siguiente entrega...*







Tus amigos Funky, Candy y Cranky siempre estarán dispuestos a echarte una mano. No te pierdas los comentarios del abuelo sobre los videojuegos (en aquellos tiempos, con 32 megas se hacían maravillas) porque son divertidísimos. No te harán tanta gracia los de Candy, pero ella te permitirá participar en minijuegos y el abuelete no. Funky tiene listo un avión-barril para trasladarte a otras partes del mapeado.

AMIABLE ANIMALS

Donkey Kong Country

Un nuevo milagro de RARE



GAME BOY COLOR
NINTENDO-RARE
PLATAFORMAS-ACCIÓN
32 MEGAS
7 MUNDOS
BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio 6.990 PTA

1-2 JUGADORES

INFRARROJOS-GAME LINK

Y van... milagros digo, y monos, ya que estamos. **Aquí llega el nuevo Donkey Kong Country.** No es tan nuevo, porque en realidad es la **conversión** de la impresionante primera entrega de DKC para SNES, pero tiene un aire novedoso y un halo de «cómprame que soy la caña». Se nota que hay **nuevo engine** de por medio y es obvio que ya se están **exprimiendo al máximo las características de GBC**. En fin, que llega el juego de Game Boy de estas navidades, con permiso de Pokémon, claro.

Mi reino por un plátano

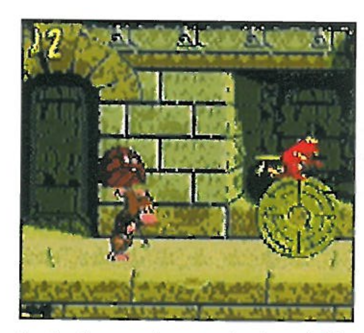
Si ya has jugado a los Donkey Kong -¿ah, no?-, seguro que sabes de qué va la movida; si no, seremos breves y concisos: el juego es un **plataformas de aúpa con acción a raudales** que se desarrolla mediante scroll multidireccional a lo largo de nada menos que **41 fases** por tierra, mar y aire en los **escenarios más variopintos y con montones de secretos**.

Durante la aventura nuestro objetivo será superar cada nivel mientras conseguimos objetos, usamos interruptores, acabamos con los enemigos, cogemos plátanos, montamos en vagoneta, las pasamos canutas volando por los aires de barril en barril, buscamos aliados, etc. ¡Lo pasamos bomba!

El **sistema de juego** nos permite jugar tanto con Donkey -fuerte y lento- como con Diddy -más rápido y canijo-, para superar sin dificultades determinadas situaciones. Basta con pulsar Select en medio de la partida para saltar de uno a otro.

Como novedades respecto a la versión de SNES, lo más interesante es que **se ha incluido un nuevo escenario**, pero además hay que destacar que está en **perfecto castellano**, que incluye un **modo de mini-juegos y una opción para imprimir imágenes**. Así que vete preparando un cargamento de pilas, porque el juego es de los que duran (sí, también dificilillo). O cómprate una fuente de alimentación.





Los barriles son el pan nuestro de cada día: útiles contra los enemigos, abren bonus ocultas y siempre esconden a Diddy o a Kong cuando los necesitamos.

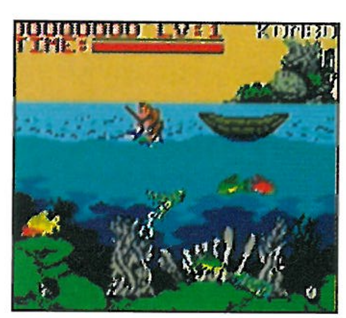
Fauna para dar y tomar







Si eres perspicaz, tus amigos ***Winky la Rana, Rambi el Rinoceronte, Enguarde el Pez Espada y Squawks el Loro*** *te ayudarán a descubrir parajes ocultos y a superar pantallas. Si te haces con* ***3 iconos de avestruz****, entras en un frenético nivel de bonus que premia con vidas.*



En el modo de bonus están a nuestra disposición diversos mini-juegos que podemos compartir con un amigo. En "Pesca de Funky" tenemos que capturar el mayor número de peces y hacer combos para que no se nos eche el tiempo encima. En "Mirilla Cranky" tendrás que ir avanzando mientras te libras de los Kremling disparándoles o conduciendo a tus amigos a la salida tapando agujeros.



Los enemigos de este nivel son indestructibles. Usa los Barriles Semáforo para avanzar un poquito más...

Pasarse a la primera el escenario de la vagoneta es imposible. Vas a tener que aprendértelo palmo a palmo si quieres superarlo.

Encontrarás diversos niveles de bonus para conseguir vidas y obtener las seis monedas.

En busca de la jugabilidad total











Cada escenario nuevo será un nuevo reto para nuestros sentidos. Además de ser ***completamente diferentes, las situaciones varían...*** *y no es lo mismo saltar en lianas que utilizar un buitre carroñero como plataforma. No es lo mismo.*

El Análisis

GRÁFICOS — 97

Se ha utilizado una técnica de alta resolución, a partir de un nuevo engine de juego. Es muy rico en color y los escenarios son variados. Sorprende por su estilo y además es fiel hasta la médula a DKC de SNES.

MOVIMIENTOS — 95

El scroll es muy suave y los personajes demuestran una inusitada naturalidad de movimientos. El único "pero" son algunas ralentizaciones en determinadas zonas.

SONIDO — 93

Las melodías son tan variadas y divertidas como en la versión original, vamos, que son las mismas. Los efectos son contundentes, pero no destacan en exceso.

JUGABILIDAD — 96

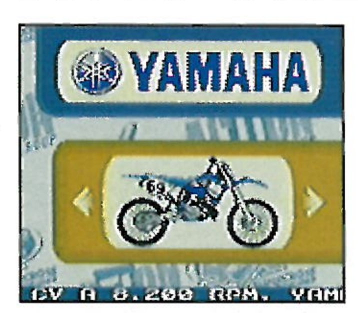
Dificultad progresiva en todo momento con un montón de retos. Responde rápidamente a nuestras órdenes en plena concordancia con la acción. Posibilidades de juego ilimitadas.

ENTRETENIMIENTO — 97

Es tremendamente largo, con un montón de secretos y modos. Tendrás que exprimirte el coco, ser muy hábil con el pad y rápido en reflejos, porque no podrás parar.

TOTAL 97

- *34 niveles (uno de ellos es nuevo), 7 enemigos finales y los bonus:* **horas de diversión** *y callos en las manos.*
- *Algunos niveles son muy difíciles. No te sorprendas si tienes que* **repetir un nivel más de 20 veces** *para pasártelo.*
- *La* **variedad** *de escenarios y situaciones reafirman que este juego no puede faltar en tu juegoteca y menos aún si eres fan de la saga.*
- *Que Rare y Nintendo nos brinden la oportunidad de* **revivir auténticos juegazos** *deja un buen sabor de boca y ganas de más.*



Elegir moto entre los ocho modelos reales que ofrece el juego es bastante difícil. Todas tienen la misma cilindrada, pero unas destacan en agarre, otras en potencia, velocidad...

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
CARRERAS
8 MEGAS
13 CIRCUITOS Y 32 TRAMOS
BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio 4.990 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS — 88
Los decorados son envolventes y bastante detallados, y los sprites, además de buen tamaño, tienden al realismo. Algo parco en colores.

MOVIMIENTOS — 92
La sensación de velocidad es muy alta, y los saltos totalmente creíbles gracias a un cuidado scroll. La animación en Freestyle, soberbia.

SONIDO — 79
Melodías cuidadas para los menús, un decente efecto de motor, y unos choques con demasiado ruido blanco. Escaso en efectos.

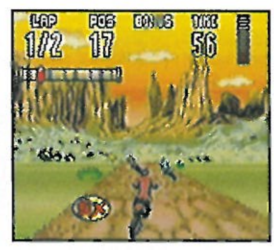
JUGABILIDAD — 91
Es difícil que la moto se te vaya de las manos, y el trazado de los circuitos, especialmente en modo arcade, ayuda a quedarse pegado.

ENTRETENIMIENTO — 86
Pero si te quedas pegado, terminas con el juego en pocas horas. Aunque mientras, con los tres modos, te lo pasas como un enano, claro.

TOTAL 89



Aunque no veremos caídas, habrá que evitar motos accidentadas.



Hasta que no recogemos el ítem SX, no sabemos cuál es su poder.



El cartucho incluye alucinantes secuencias de vídeo digitalizadas.



El choque con otras motos nos frenará, así que, cuidado al caer.







Entre los efectos de los ítems también verás un torbellino que lo frena todo.

El modo arcade nos trae a la memoria aquella recreativa, Enduro Racer. Eso fue hace... ¿mil años?



Freestyle Supercross

Manillar, ruedas, ¿y las alas?

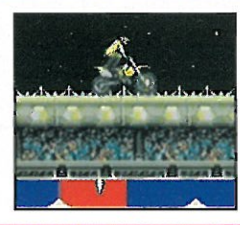
Infogrames ha colocado un nuevo título entre los grandes de las carreras en GBC. Con V-Rally nos hicieron sentir velocidad, y este Freestyle, aunque no corre más rápido que su maestro (el motor del scroll parece igual), salta.

Esperadme, que ya ¡BOING!

Los circuitos están especialmente diseñados para estas moto-cabras, por lo que, una vez en carrera, lo normal es correr **diez metros por tierra y diez por aire**. Gracias al tema, podemos corregir la trayectoria en el salto, por lo que **adelantar a los 19 pilotos** que salen delante de nosotros (aunque, como mucho veremos cuatro motos en pantalla) tampoco es imposible. Menos aún si jugamos en **modo arcade**, donde encontramos **ítems** que ayudan a ganar con turbos, inmunidad... Pero, además del arcade y el campeonato (con cuatro niveles de dificultad) tenemos el **Freestyle**. En él, la cámara cambia a una vista lateral, y hay que pulsar una combinación de botones en un límite de tiempo. **Muy espectacular pero también muy corto**, adjetivos que se pueden aplicar al juego en general. **Deja con ganas**.

¡Paren esto, que me bajo!

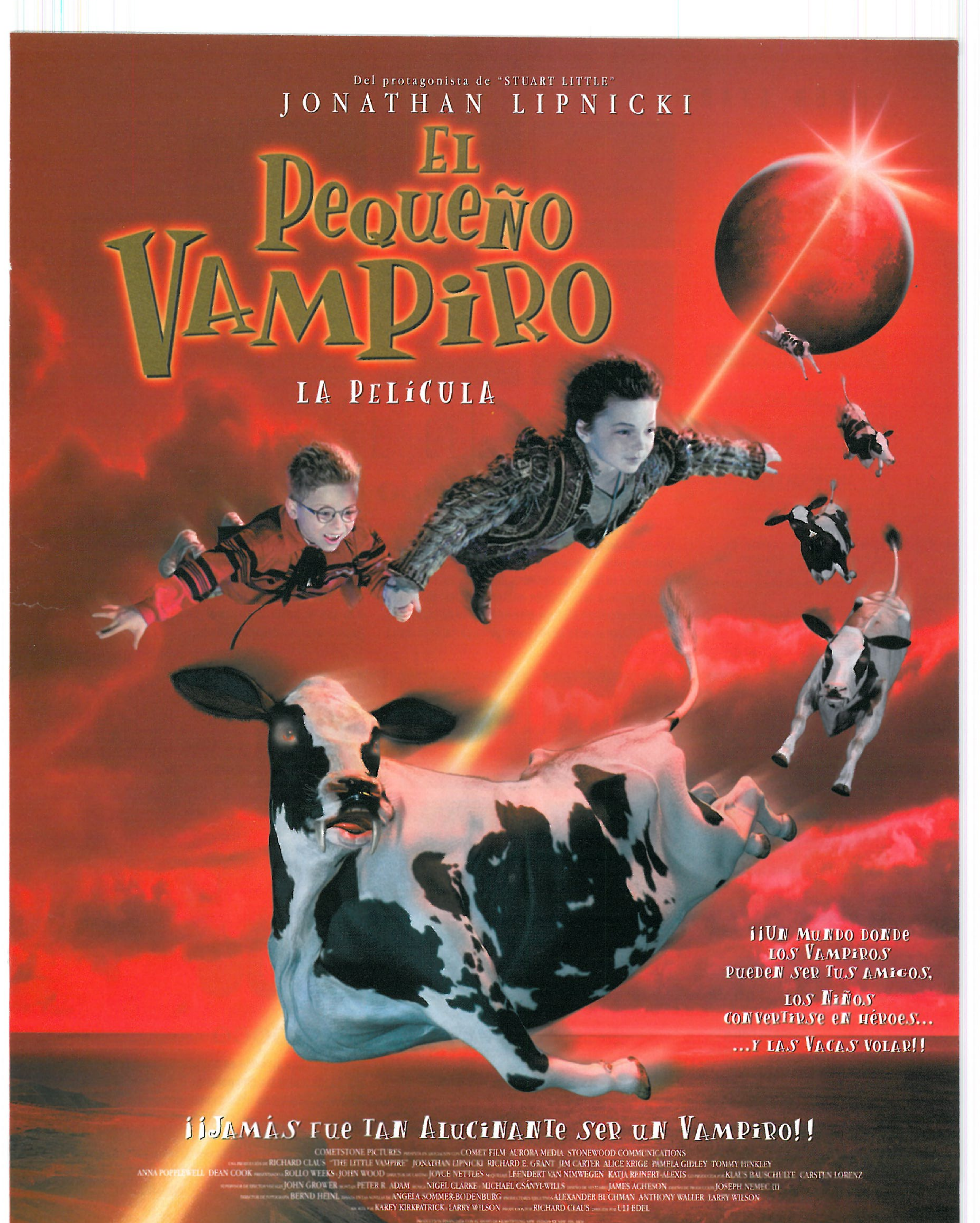






*No, no, ya estás en la pista y tienes que **pegar un salto de treinta metros**, además de hacer una pose de locura sobre la moto. Pero no te preocupes, antes te dirán la combinación de botones a pulsar y, si lo haces bien, te regalan una foto.*




Del protagonista de "STUART LITTLE"
JONATHAN LIPNICKI
EL PEQUEÑO VAMPIRO
LA PELÍCULA
¡¡UN MUNDO DONDE LOS VAMPIROS PUEDEN SER TUS AMIGOS, LOS NIÑOS CONVERTIRSE EN HÉROES... ...Y LAS VACAS VOLAR!!
¡¡JAMÁS FUE TAN ALUCINANTE SER UN VAMPIRO!!
COMETSTONE PICTURES COMET FILM AURORA MEDIA STONEWOOD COMMUNICATIONS
RICHARD CLAUS "THE LITTLE VAMPIRE" JONATHAN LIPNICKI RICHARD E. GRANT JIM CARTER ALICE KRIGE PAMELA GIDLEY TOMMY HINKLEY
ANNA POPPLEWELL DEAN COOK ROLLO WEEKS JOHN WOOD JOYCE NETTLES LEENDERT VAN NIMWEGEN KATJA REINERT-ALEXIS KLAUS BAUSCHULTE CARSTEN LORENZ
JOHN GROWER PETER R. ADAM NIGEL CLARKE MICHAEL CSÁNYI-WILLS JAMES ACHESON JOSEPH NEMEC III
BERND HEINL ANGELA SOMMER-BODENBURG ALEXANDER BUCHMAN ANTHONY WALLER LARRY WILSON
KAREY KIRKPATRICK LARRY WILSON RICHARD CLAUS ULI EDEL
ALFAGUARA
MEDIA
CANAL+
5 TELECINCO
manga films
sherlock MEDIA



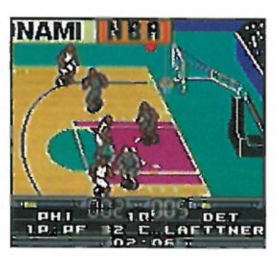
GAME BOY COLOR
KONAMI
BALONCESTO
8 MEGAS
TEMPORADA COMPLETA
BATERÍA: SÍ

Nada nuevo bajo la canasta. Es un buen juego de baloncesto, tan bueno como títulos que salieron hace tiempo. Renovarse o palmar.

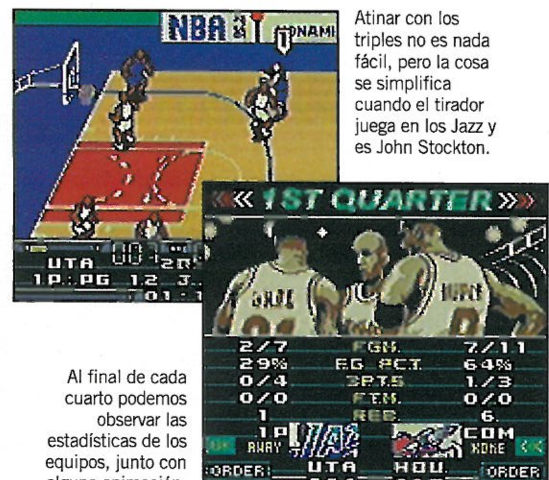
TOTAL 75











Atinar con los triples no es nada fácil, pero la cosa se simplifica cuando el tirador juega en los Jazz y es John Stockton.

Al final de cada cuarto podemos observar las estadísticas de los equipos, junto con alguna animación.

NBA In The Zone

Igualando lo presente

Juegos de baloncesto para portátil. Por definición han de ser **dinámicos, tener un control fácil, y una dificultad ajustada** para no desanimar pero tampoco aburrir. Lo de la licencia de la NBA y las opciones de jugar Playoff o temporada completa son también imprescindibles. Bien, pues este cartucho tiene todo eso, pero **no termina de convencer**. Quizá influya en esto que el juego se haga confuso demasiado a menudo, con molestos parpadeos y barullo de sprites bajo la canasta. También puede ser que seamos incapaces de coger un rebote porque no sepamos dónde va a caer el balón. Pero sobre todo no convence porque, aparte del concurso de triples, **no incorpora absolutamente nada a lo que ya había**. Si tienes algún otro título reciente de basket, aquí no encontrarás nada más.



GAME BOY COLOR
KONAMI
FÚTBOL
8 MEGAS
52 SELECCIONES
BATERÍA: SI

La competencia portátil en esto del futbol está por las nubes, y este título no ha podido aguantar el tirón de UEFA 2000 o Ronaldo.

TOTAL 78







¡Vamos, chaval! Ocasiones como ésta no aparecerán muchas veces durante el desarrollo del partido.





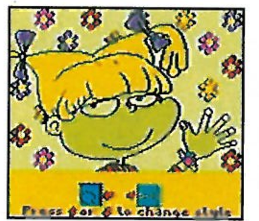
Entre las opciones de juego existe un torneo internacional, con fase de clasificación incluida.

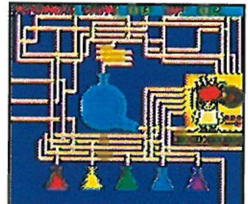


ISS 2000

¡Uyyyyy!... por poco

Uno de los títulos de fútbol más esperados esprinta al fin hasta las pantallas de nuestras portátiles. **Como todo ISS, es muy fácil de jugar**, los pases van casi siempre al pie y los remates y jugadas de fábula salen de debajo de las piedras. Siguiendo con la tradición de la serie, la **presentación gráfica es muy atractiva**, pero no sólo de espectáculo vive el futbolero... Porque, a pesar de la facilidad de juego, es difícil dar un pase cuando **tu jugador es el único que aparece en pantalla y no sabes muy bien por dónde andan tus compañeros**. Esta sensación de soledad se acrecienta en unos campos demasiado grandes, y terminas sin saber si estás defendiendo o a punto de meter gol. Esto, unido a una ligera brusquedad en el control, a la falta de clubes y nombres reales y, sobre todo, a la dura competencia que plantean títulos como **Ronaldo o UEFA 2000**, relegan a este cartucho a un segundo plano.



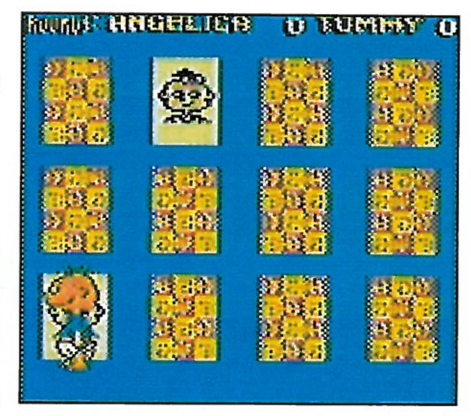


Chucky nos dictará una secuencia de cuatro tubos de ensayo, cada uno con su color. Nosotros debemos repetirla. Y ya.



Las galletas saltan de las tostadoras y Angélica se las agencia con un saco. Sólo tenemos que pulsar dos botones.





No es un juego de memoria, se trata de pulsar A cuando coincidan las dos cartas que se destapan. Simplón.

información del juego

Precio 6.490 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

GAME BOY COLOR

THQ

PUZZLE

8 MEGAS

7 MINIJUEGOS

PASSWORDS

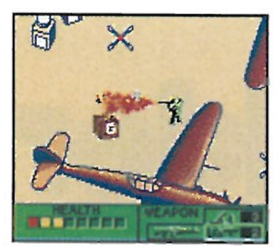
Rugrats Angelica

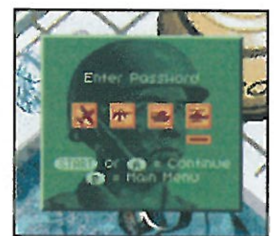
La moda del **pañal**

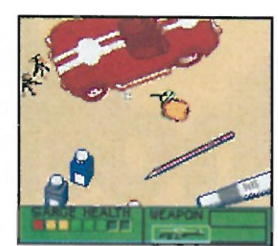
Simpaticones, graciosetes, y de temprana edad. Son los protagonistas de Rugrats, que todos conocéis de la serie de TV. Esta vez la protagonista es Angélica, que ha de completar una serie de simples minijuegos para conseguir trapitos que ponerse ante sus amigos. La chavala debe meterse en diversas tiendas de un centro comercial para **acceder a minijuegos de memoria, habilidad, o puzzles**. Una vez completados, nos dejarán elegir un tipo de calzado, vestido, maquillaje,... Después debemos combinarlos lo mejor que sepamos para que nos puntúe el resto de bambinos. Con esos puntos, accederemos a más minijuegos. En definitiva, un título indicado para que los enanos se inicien en los videojuegos, pero que no recomendamos a jugones habituales por su **exagerada simpleza.**

Es extremadamente simple, aunque seguro que los más pequeños de la casa le encuentran la gracia. El resto, abstenerse.

TOTAL 61



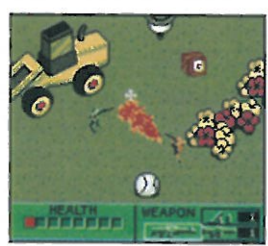






El protagonista es infinitamente más manejable que en la entrega anterior, y también es más fácil disparar a los enemigos.







La presentación muestra ahora unas imágenes más detalladas y un notable uso del color. La verdad, todo muy bonito.



GAME BOY COLOR

3DO

ACCIÓN

8 MEGAS

25 FASES

PASSWORDS

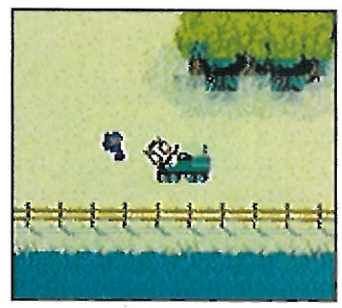
Army Men 2

Ya mejor, **gracias**

Así, así tendría que haber sido la primera entrega de esta serie si se hubiesen solventado los enormes fallos de jugabilidad. Y es que la segunda parte de Army Men mantiene la mecánica de juego, enviándonos a completar arriesgadas misiones en solitario con la ayuda del mismo mapa y los mismos ítems, pero **ahora el control del sargento es mucho más fiable**: no se queda encallado al rozar algún objeto, y se mueve más rápido. Aparte, las misiones se desarrollan en una casa -con su jardín, sus juguetes y sus habitaciones- que luce un **entorno más colorista** y animado que la entrega anterior. En resumen, que mucho mejor que el original, pero que sigue **pecando de algunos detalles** que habrían redondeado el cartucho: **falta de acción y escasa capacidad para enganchar al jugador.**

Corrige los errores de la primera parte y tiene un apartado técnico renovado. Con un poco más de acción, habría sido la bomba.

TOTAL 85



Podemos manejar 17 vehículos, como por ejemplo el Skidoo blindado. Con él iremos más rápido y podremos embestir fuerte a los enemigos.

GAME BOY COLOR
CODEMASTERS
ACCIÓN/ESTRATEGIA
8 MEGAS
72 NIVELES
BATERÍA: SÍ

información del
juego

Precio 5.990 PTA

1 JUGADOR
NO COMPATIBLE GB

El Análisis

GRÁFICOS 88

A quien no conozca la versión 16 bits le pueden parecer pateteros, pero son claros y funcionales, teniendo en cuenta la resolución GB.

MOVIMIENTOS 83

Sólo algún enganchón empaña un scroll fluido y suave, unos disparos rapidísimos, y unas muertes con parábola incluida.

SONIDO 94

Absolutamente todo lo que oímos durante una partida está digitalizado. Tenemos decenas de escandalosos gritos, explosiones, disparos, y todo con un realismo espectacular.

JUGABILIDAD 82

Pica que da gusto, pero cuando te das cuenta de que a veces tus soldaditos tardan en reaccionar, se estropea un poco. Extraño control.

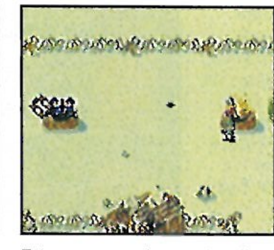
ENTRETENIMIENTO 84

En cuanto a misiones, tiene para hacer de ti un perro de guerra, además de tres niveles de dificultad. Acostúmbrate a sus peros y durará.

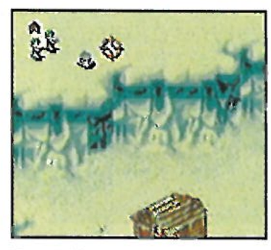
TOTAL 85



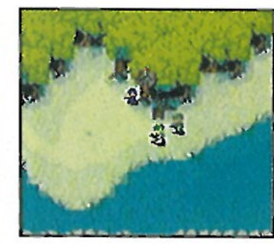
Por el agua podemos cruzar y no nos ahogamos. Pero de disparar...



Estas zonas son las que terminan por dejar calvos a los jugadores.



Esos cubitos son armas extra que podemos coger en plena batalla.



La IA de los malos es buenísima. En dos patadas se esconden.



Antes de moverse, hay que mirar bien. Esa explosión era una trampa enemiga, y eso que parece barro, arenas movedizas, chaval. De nada.

Cannon Fodder

Me **suena...** ¡y cómo!

Aquí en la redacción, los abuelillos del tema videojueguil (la gran mayoría), nos hemos llevado las manos a la cabeza cuando hemos visto lo que ha conseguido Codemasters: el clásico **Cannon Fodder de SNES** (una consola de 16 bits) aparece en la pantalla de GBC casi... ¡casi igual! ¿Cómo es posible? Bueno, por eso tenemos las manos en la cabeza todavía, por eso. Vamos a bajarlas para escribir algo más cómodos y...

¡Manos arriba! (vaya por Dios)

Sorprender, ésa es la máxima. Debemos **manejar, mediante un punto de mira, a un par de soldados** por un escenario bien amplio y lleno de detalles. Y, con el mismo punto de mira, **dirigir nuestros disparos, bombazos y bazokazos a los malos**. Pero lo gracioso de todo esto es que la vista superior invita a buscar la mejor forma de encarar a los enemigos, muy listos por cierto, pues se parapetan que da gusto, y masacrarlos antes de darles tiempo siquiera a limpiarse las gafas. Así, **entre estrategia y arcade**, se desarrollan numerosas misiones que van divirtiendo (sobre todo por los mil y un gritos que suenan) a la vez que aumentando su nivel de dificultad, hasta... la frustración. Sí, y eso es debido al **control, más propio de un PC, con su ratón**, que de una cruceta, con la que ciertos lances del juego se hacen "imposibles". Aún así, merece un gran vistazo, este tipo de juego se ve poco en GB.

Dos por ocho, dieciséis, ¿no?





*Los ocho bits de GBC igualan y mejoran los 16 de la primera versión. Algunos **efectos gráficos**, como las aspas animadas, son... ¡bestiales! Y verás muchos más.*



Hemos reunido para ti
LAS MEJORES GUÍAS DE NINTENDO 64
en tres libros que no te podrás perder



1.- «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» 795 Ptas.

SUPER MARIO64
Guía imprescindible de 36 páginas para conseguir las 120 estrellas. Incluye trucos y curiosidades.

TUROK: DINOSAUR HUNTER
Destripamos los 8 niveles del juego en una guía de 36 páginas que no deja dinosaurio vivo.

KILLER INSTINCT GOLD
Todos los golpes, combos y movimientos de los 11 luchadores. ¡¡Con trucos!!

SHADOWS OF THE EMPIRE
Localizamos todos los "challenge points".

PILOTWINGS 64
Cóctel de trucos y secretos para disfrutar como nunca del vuelo.

GOLDENEYE 007
25 páginas con trucos, consejos y mapas para no fallar en la misión.

MARIO KART 64
Analizamos uno a uno los circuitos del juego en 18 floridas páginas.

BLAST CORPS
Explicamos cómo superar cada fase en 11 páginas.

LYLAT WARS
15 páginas con los trucos y claves para llegar sin demasiados problemas al final.

MORTAL KOMBAT TRILOGY
6 páginas con todos los combos y fatalities.

DIDDY KONG RACING
12 páginas llenas de mapas y trucos para acabar el juego.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64 · TUROK 2

2.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

TUROK 2
Te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura más impactante de tu vida en una superguía de 24 páginas.

LEGEND OF ZELDA
Guía RÁPIDA y PRÁCTICA de 30 páginas para llegar al final sin muchas complicaciones. Todos los trucos y tácticas a tu disposición.

V-RALLY 99
Analizamos los circuitos, y descubrimos las claves para ganar el Mundial.

BANJO-KAZOOIE
¡¡Encuentra todas las piezas de puzzle y acábate el juego sin problemas!!

DUKE NUKEM 64
Cómo sacar partido de los niveles secretos y cómo meterle caña al enemigo final.

MISSION:IMPOSSIBLE
29 páginas con las claves para ser el espía perfecto. Con esta guía, seguro que no se te escapa ni un detalle. Trucos incluidos.

F-1 WGP
15 páginas con claves y trucos para ser el piloto más rápido y llevarte el premio de carrerilla.

MORTAL KOMBAT 4
Kombat Kodes, trucos, secretos, todas las llaves de los luchadores¡¡para alucinar!!

YOSHI'S STORY
Tácticas para que no se te escape ni una fruta.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
Te contamos dónde están todos los atajos.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98
Cóctel de trucos para pasártelo en grande.

FORSAKEN
Todas las misiones y rutas, con pelos y señales. Se acompaña de trucos de lo más interesante.

GUÍAS COMPLETAS PARA N64 · DONKEY KONG 64

4.- «Guías Completas para Nintendo 64» 795 Ptas.

DONKEY KONG 64
En 18 páginas solventamos las aventuras de los monos con soltura y fiabilidad. Están todas las claves, los trucos y los mejores consejos.

RESIDENT EVIL 2
Desvelamos todos los pasos que deben dar Leon y Claire para escapar de Raccoon City. Añadimos mapas con la localización exacta de todos los ítems.

SHADOWMAN
Guía completa, desmenuzada, de uno de los juegos más terroríficos que han pasado por Nintendo 64.

50 TRUCOS PARA ZELDA 64
Los 50 mejores trucos disponibles para uno de los juegos más grandes de todos los tiempos.

CASTLEVANIA 64
Prepara el látigo y las balas de plata. Vampiros y hombres lobo, vamos a por vosotros.

BOMBERMAN HERO
Recorremos los más de 70 niveles del juego.

F-ZERO X
Descubrimos los puntos clave de cada circuito.

STAR WARS RACER
Claves para manejar el Pod mejor que nadie.

BEETLE ADVENTURE RACING
Los circuitos, paso a paso, con todos los atajos.

QUAKE II
Dónde están los secretos y cómo conseguirlos.

TONIC TROUBLE
¿Qué sería de Ed sin nuestra ayuda? Busca aquí las claves.

MARIO GOLF
Hoyos, golpes, modos de juego... Tácticas para ganar.

HYBRID HEAVEN
Desentrañamos los misterios del juego de Konami.

MARIO PARTY
Trucos y consejos para todos los minijuegos.

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón (Hobby Press, Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid) o llámanos de 9 a 14,30 h. o de 16 a 18,30 h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4) Al precio de 795 Ptas. cada una (sin gastos de envío)



Nombre / Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....
Fecha y Firma

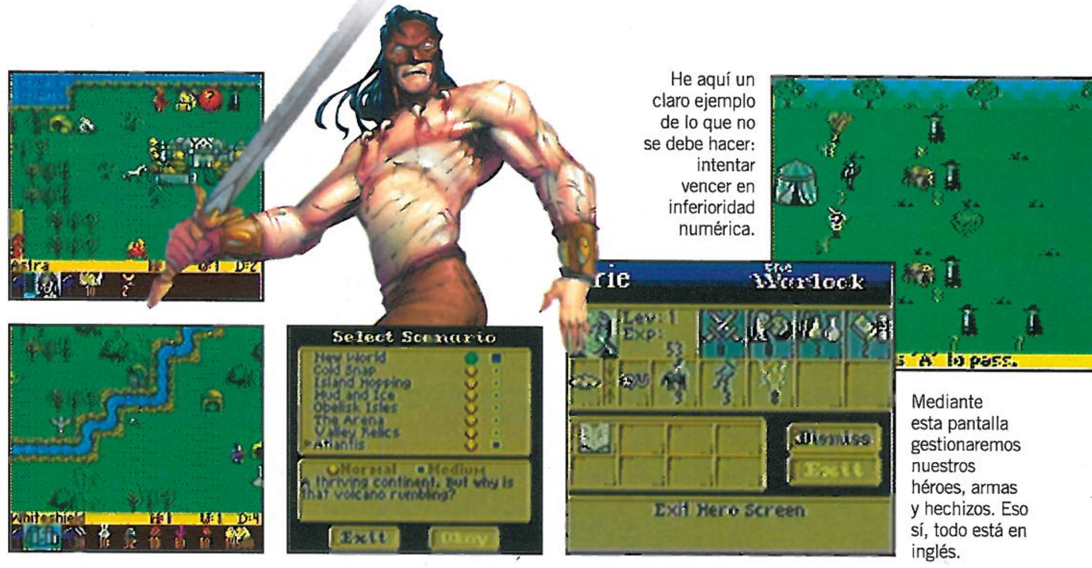
FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº .... Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__



GAME BOY COLOR
3DO
RPG
8 MEGAS
32 NIVELES
BATERÍA: SÍ

Si te entusiasma el género, basta con saber inglés para reclutar ejércitos, afrontar grandes batallas, conquistar reinos... Si no, ni te lo pienses.

TOTAL **70**



He aquí un claro ejemplo de lo que no se debe hacer: intentar vencer en inferioridad numérica.

Mediante esta pantalla gestionaremos nuestros héroes, armas y hechizos. Eso sí, todo está en inglés.

Heroes of M&M

Para un público muy **especial**

No te suena este titulo? Pues para tu información es un **exitoso RPG**, ya clásico en PC, que ahora 3DO ha trasladado a Game Boy. En él debes **asumir el rol de un rey** y conquistar todos los escenarios posibles. Tu tarea es contratar héroes y ejércitos, así como encontrar y gestionar los diferentes recursos necesarios para tu conquista. Los **combates son por turnos**, y aunque los soldados muestran atractivas animaciones, no esperes enfrentamientos que te hagan sudar adrenalina. ¡¡Es un clásico RPG!!

Por tanto, si lo tuyo son los **combates estratégicos y el tema medieval**, no encontrarás golosina igual en tu portátil (aunque está en inglés, que conste). Pero si no estás familiarizados con los RPG puros y duros, entonces la verdad es que **se te va a hacer muy cuesta arriba**. Tú mismo.



GAME BOY COLOR
MIDWAY
CARRERAS
8 MEGAS
9 CIRCUITOS
BATERÍA: PASSWORDS

Podrás pasar un buen rato sacando los circuitos o intentando batir tu récord, pero no te preocupes por que se te gasten las pilas. Lo conseguirás pronto.

TOTAL **74**



Quedan detalles de las carreras alocadas de la versión N64, pero en general todo es más "suave" en GBC.







¿Veis que el morro del coche no coincide con la dirección de la flecha? Bien, pues es debido a que a alguien se le olvidó pasar la I.T.V.



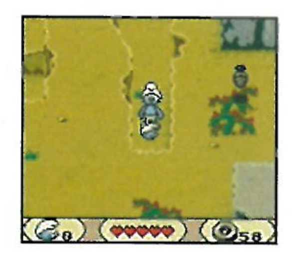
En la pantalla de opciones podéis calibrar la forma de control, y elegir entre tipo arcade o simulación.

SF Rush 2049

Otro **San Francisco**

3DO es también la compañía responsable de la versión portátil de SF Rush 2049. Un juego en el que podemos elegir entre **cinco lujosos coches** con diferentes características (un tanto desequilibradas, por cierto) para participar en carreras ambientadas en un **futuro San Francisco**.

La mecánica pasa por quedar entre los tres primeros para abrir cada uno de los **9 trazados**. Jugamos desde una vista isométrica que facilita el control, y los útiles ítems dan un extra de jugabilidad. Aunque este aspecto **no está muy ajustado**, ya que cuando vamos a toda potencia nos encontramos con las curvas de boca y los morros en el circuito: y eso que resultan muy predecibles (son más un ángulo recto que una curva). Aún así, el cartucho es **lo suficientemente adictivo**. Lo notarás cuando ya no te queden circuitos por ganar.


Esa cabeza es una vida, y no dos pitufos saliendo de un túnel.


En esta fase, el sapo es clave para pasar entre plataformas.


Un topo y un Pitufo con gafas. El choque entre topos es inminente.



Al finalizar una misión podremos salvar nuestros progresos.



Cada vez que completemos una misión podemos elegir la siguiente. Si no quieres verte bajo tierra con el Pitufo minero, ayuda al marinero con su cofre. Se entiende, ¿no?


Entre salto y salto disfrutaremos de fases de conducción de barcos, aviones o autos.

El minero encontrará plantas mutantes y una ración de setas... ¡Oído cocina!

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
AVENTURA
8 MEGAS
110 NIVELES
BATERÍA: SÍ

información del **juego**



Precio **5.990** PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

Los Pitufos 2

Adolescencia **pitufa**

Estos personajillos de Peyo ya llevan como tropecientos títulos en GB, y siempre se han caracterizado por ofrecer unas plataformas de las de toda la vida, y una jugabilidad fuera de duda. Pero se ve que, como los tiempos cambian, los Pitufos también. **Cambia el género, las vistas utilizadas, el desarrollo y hasta el color**: ahora, en vez de azules, son naranjas. Y con granitos... ¡puaj!

Pues éste está colorado...

Claro, del esfuerzo. Sólo seis de entre todos los pitufos, que están muy malitos, serán los encargados de **liberar al pueblo entero de la enfermedad**. Para ello deberemos recorrer, ayudados por una vista aérea, **laberínticas fases** en las que lo importante es llegar a la salida habiendo recogido los objetos esenciales para contrarrestar el mal Pitufo. Pero, por supuesto, tendremos que lidiar, esquivándolos o deshaciéndonos de ellos, a los muy numerosos enemigos que pueblan los pantanos, las minas, o la montaña nevada, por deciros unos pocos de los decorados que visitaremos. Además, entre unas fases aventureras y otras, se han incluido distintas **pruebas de corta duración**, todas ellas de scroll vertical y con un desarrollo totalmente arcade, que dan una frescura especial al cartucho. Aunque en general no sea una maravilla, la **alternancia de géneros** y la elección de las fases por cuenta del jugador hacen de esta aventura una mezcla que se sale de las pitufadas habituales. Y se agradece.

Sube "p´arriba"





*Ya sea en **barco, coche o avión**, lo importante es esquivar obstáculos mientras el scroll vertical avanza. Aunque también podrías recoger algún ítem.*

El Análisis

GRÁFICOS 78

Los decorados no son un despliegue de virtudes. Unos están más trabajados que otros, al igual que los sprites. Algo simplones.

MOVIMIENTOS 80

El scroll multidireccional no da problemas. En animaciones, demasiado bruscas para algunos enemigos, pero resultonas en general.

SONIDO



En efectos la cosa no está muy allá. Variados pero no llamativos. Es la música, en este caso, la encargada de crear el ambiente de fiesta.

JUGABILIDAD



El control se porta, aunque la vista en las fases de aventura no ayuda en los saltos. Los niveles de scroll enganchan por simples.

ENTRETENIMIENTO



El juego no es muy largo, pero su variedad de escenarios, las fases de scroll y la ajustada dificultad, te instarán a jugarlo de nuevo.

TOTAL 81



El modo misión te mete en la piel de un piloto, en un momento cumbre de la pasada temporada. Es el más desafiante.



GAME BOY COLOR
UBISOFT
CARRERAS
8 MEGAS
16 CIRCUITOS
BATERÍA: SÍ



El Análisis

GRÁFICOS **94**

A la calidad de escenarios se suma un diseño de monoplazas muy preciso y variaciones en los asfaltos de cada circuito. Admirable.

MOVIMIENTOS **87**

Los bólidos renquean en algunos lances, pero el asfalto se curva, estrecha y ensancha muy suavemente. Sensación de velocidad a tope.

SONIDO **88**

Nuestro motor es el único que se escucha, pero también los derrapes y "atajadas" se oyen con claridad. Buena música para los menús.

JUGABILIDAD **86**

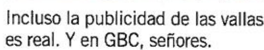
El apartado técnico invita continuamente. Cada escenario merece verse y cada coche es diferente. Sólo el control desanima a veces.

ENTRETENIMIENTO **92**

Los cuatro modos para Arcade y Simulación lo sitúan entre los F1 más duraderos. Además, siempre puedes correr con marchas (buf!).

***TOTAL* 90**





Incluso la publicidad de las vallas es real. Y en GBC, señores.







El número de modos y posibilidades del juego es enorme. Y además, difícil.



Si decides entrar a boxes, prepara el dedito. Para salir debes pulsar A hasta rellenar la barra roja.

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Se veía venir

Fórmula 1 y GB. La verdad es que estos dos términos pocas veces se han llevado bien, pero Ubi ha venido encargándose de hacer las paces entre ellos (que se den la manita y esas cosas) y el resultado es este F-1 RC, en el que un tercer vocablo se une a los anteriores: **calidad**.

Sin entrar en comparaciones con otros F-1, la oferta de Ubi nos trae, además de la **licencia oficial** con todos los **coches, pilotos y circuitos oficiales**, un **realismo** difícil de ver en GB gracias a sus brillantes gráficos y, cómo no, a su "imposible" **vista subjetiva**. Los fondos, que normalmente son "parte del juego" y poco más, cobran especial protagonismo gracias a la vista citada, que por cierto permite una **profundidad de visión** inigualable. Aunque a la hora de jugar seguimos teniendo pista y adversarios como referencia





(lo que importa es no salirse de la pista y adelantar, ¿no?), el colorido y realismo del decorado amenizan e incluso ayudan a recordar el trazado. Pero toda rosa tiene su espina y, en el caso de F-1 RC, **el control no es muy bueno** (demasiado "toquecito" para girar), y en consecuencia, la dificultad aumenta demasiado. Si eso no te importa, disfrútalo.

¿Cómo será la casa?









*¡Porque **el garaje es enorme!** Tenemos seis pantallas por las que pasar antes de dejar nuestro coche "al dente". Siempre con tres opciones que, damos fe, luego notaremos en carrera, podemos retocar desde la relación de marchas hasta los litros de combustible.*





¡POWER RANGERS PREPARADOS PARA EL RESCATE!

AHORA EN









TONELADAS DE MODOS DE JUEGO



MÁS DE 20 NIVELES DE ACCIÓN POWER RANGERS



BATALLAS CONTRA ENORMES JEFES FINALES

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70



www.thq.co.uk



1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

GAME BOY COLOR
INFOGRAMES
AVENTURA
8 MEGAS
15 FASES
PASSWORDS

La nota final baja un poco por que el título original salió hace tiempo, pero su jugabilidad está intacta, a pesar de hacerse corto.

***TOTAL* 77**



La fase de la barca es una de las más difíciles, aunque muy cortita.

La persecución nos introduce en una subfase de carreras.

El transporte de objetos para alcanzar lugares altos está a la orden del día en Tintín.

Tintin Prisoners of the Sun

Una aventura con **re-Tintín**

No, no es que todo lo que se diga en este juego vaya con doble sentido, es que **esto lo vimos ya hace tiempo**. Es exactamente el mismo juego que **salió hace tres años** para Game Boy, que vuelve ahora coloreadito. Se trata de un cartucho principalmente **plataformero, aunque tiene fases de conducción, y algún puzzle**. Está formado por niveles no muy largos que consiguen enganchar al jugador por su **variedad y fácil desarrollo**. Hay que decir que, técnicamente, el juego no se conserva mal. Mantiene el tipo en gráficos, y destaca un movimiento fluido y manejable, por lo que la jugabilidad no se resiente. Lo único que le resta puntos en ese apartado es su **corta duración**, ya que, usando los passwords, lo tendremos acabado en muy poco tiempo.

Resumiendo, nada nuevo para el que lo conoce, pero una opción importante para todo el que no lo "cató" en su día. Lástima que no tenga los textos en castellano.



1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
PLATAFORMAS
8 MEGAS
10 NIVELES
PASSWORDS

Para fans de Disney y/o plataformeros novatos. Los que ya conocíamos la versión original, exigimos novedades.

***TOTAL* 74**

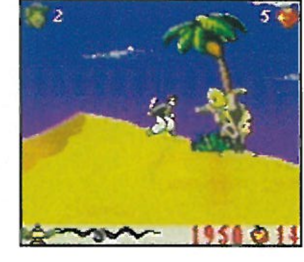


El control es bueno, por lo que el plataformeo, que de eso va la cosa, se hace bastante llevadero.



He aquí encima al viejo Jaffar, diplomado en raptos y maloterías varias, plantando cara al mismísimo Aladdin.





Arriba, Aladdin pilotando su alfombra mágica. A la izquierda, los calzones a topos de un enemigo.

Aladdin

Aaah... ladino

Aladdin, un cartucho con muchísima solera (lo comentamos en el **número 23 de Nintendo Acción**, o sea hace la friolera de 6 años), también **se colorea para la vuelta a nuestras pantallas**. El juego no ofrece un sólo cambio respecto al original, de modo que volveremos a enfrentarnos a Jaffar, a recorrer el mercado de Agrabah, a meternos en la cueva de marras...Todo ello con un **buen ritmo de plataformeo y aliñado con un montón de enemigos** (aun así no los suficientes; recomendamos subir el nivel de dificultad).

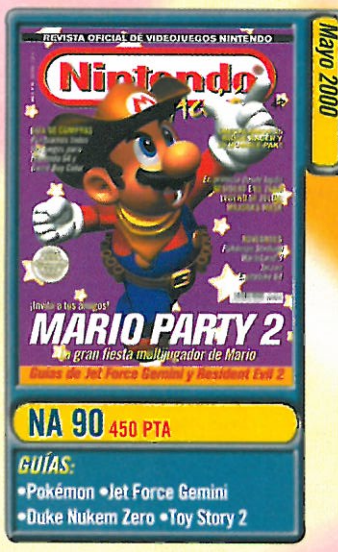
Lo que Aladdin no ha podido soportar es el paso de los años en su **apartado técnico**. Las animaciones son buenas, pero faltan frames, y, aunque coloreado, los gráficos ya no son ninguna maravilla.

Nuestro veredicto es por tanto que el juego se queda en **entretenido**, aunque si os va el **plataformeo fácil** podríais echarle un vistazo, que os va a gustar. Además, seguro que muchos de los que nos leéis ahora **nunca habéis jugado con la versión original**, ¿verdad?



Todos los TRUCOS del mundo ¡¡¡Están aquí!!!

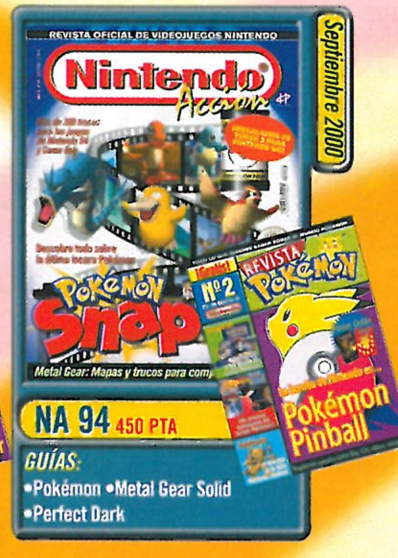


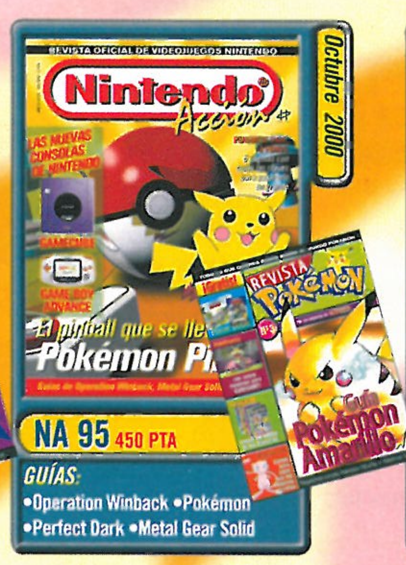
















Te presentamos las nuevas tapas de Nintendo Acción. Hazte con ellas y podrás conservar todos los números de tu revista oficial de Nintendo.

Si quieres alguno de estos números, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 120 341 ó 902 120 342.

La revista oficial de Nintendo te da más Acción

LISTA DE ÉXITOS Y VENTAS

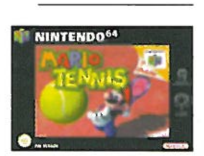
Este mes saludamos el esperado lanzamiento de Zelda: Majora´s Mask y nos apuntamos a su éxito • Además de Zelda, las grandes novedades son Mario Tennis, en N64, y Donkey Kong Country, en Game Boy, ambos de Nintendo • Lo de Pokémon, para qué contar nada, continúa absolutamente intratable •

LOS 20 RECOMENDADOS DE NINTENDO 64



1. ZELDA:MAJORA´S MASK
NINTENDO
Estaba cantado. No ha hecho más que salir y ya se ha aupado al primer puesto de nuestra lista. Seguro que se tirará un tiempo aquí instalado.

2. PERFECT DARK
NINTENDO



3. MARIO TENNIS
NINTENDO

4. POKéMON SNAP
NINTENDO

5. POKéMON STADIUM
NINTENDO

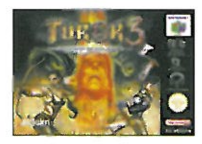


6. DONKEY KONG 64
NINTENDO
El genial orangután sigue dando guerra. Aunque hace un añito que salió, aún es uno de los títulos más atractivos y jugables que puedes encontrar en N64.

7. MARIO PARTY 2
NINTENDO



8. OCARINA OF TIME
NINTENDO
¿Y quién no ha probado aún las delicias del primer Zelda? Pues marchando a la tienda que estáis ante uno de los mejores juegos de todos los tiempos.



9. TUROK 3
ACCLAIM



10. JET FORCE GEMINI
NINTENDO
Un arcade magistral que destaca por si dinámico desarrollo, unos protagonistas muy originales y una mecánica shooter enlazada con aventura que nos ha dejado prendados. Además, lo firma Rare.

11. RIDGE RACER 64
NINTENDO



12. OPERATION WINBACK
KOEI
Mola la mezcla entre estrategia y disparos que propone. Se sale de lo habitual y por eso es uno de los cartuchos que más se están vendiendo este año.

13. DUCK DODGERS
INFOGRAMES

14. TONY HAWK
ACTIVISION

15. SUPER SMASH BROS
NINTENDO

16. RAYMAN 2
UBI



17. BANJO-KAZOOIE
NINTENDO
Si te gustan las plataformas y eres un fan de Rare, has llegado al cartucho adecuado. Este Banjo es otro de los juegos que no debe faltar en tu colección o no podrás decir que tienes a los mejores.

18. TAZ EXPRESS
INFOGRAMES



19. TARZAN
ACTIVISION

20. GOLDENEYE 007
NINTENDO

LOS 20 RECOMENDADOS DE GAME BOY



1. PERFECT DARK
NINTENDO

2. DONKEY KONG COUNTRY
NINTENDO

3. POKéMON PINBALL
NINTENDO

4. POKéMON AMARILLO
NINTENDO



5. WARIOLAND 3
NINTENDO
Que si hombre, que Wario es un buen tipo, y si no fíjate la que monta aquí para salvar el mundo.

6. POKéMON ROJO/AZUL
NINTENDO



7. METAL GEAR SOLID
KONAMI
Un superclásico que ha rejuvenecido en su paso a la portátil. Compra obligada para todo el mundo.

8. TOMB RAIDER
THQ

9. TUROK 3
ACCLAIM

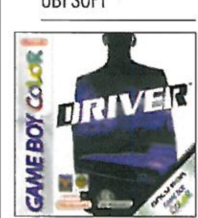


10. ZELDA DX
NINTENDO
Versión a todo color del Links Awakening, con mazmorra extra incluida. ¿Todavía no lo tienes?



11. F-1 RACING
UBI SOFT
Entra con la fuerza de un Fórmula 1, dispuesto a arrasar en las tiendas. Desde luego ahora mismo es el mejor juego de carreras que puedes cargar en tu Game Boy Color.

12. CARL LEWIS
UBI SOFT



13. DRIVER
INFOGRAMES

14. FREESTYLE SUPERCROSS
INFOGRAMES

15. MARTIAN ALERT
INFOGRAMES

16. BARÇA MANAGER
UBI SOFT



17. TRACK & FIELD
KONAMI

18. SUPER MARIO BROS
NINTENDO



19. LUCKY LUKE
INFOGRAMES
El vaquero vuelve a la carga con otra aventura en la que podremos disfrutar con sus mejores saltos y disparos.

20. MICKEY´S RACING
NINTENDO

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE N64
EN CENTRO MAIL



1. POKéMON SNAP
NINTENDO
Es número 1 merecido. Y si le empiezas a sacar secretos como hemos hecho nosotros, entonces te gustará aún más. Están tan monos todos los Pokémon.

2. PERFECT DARK
NINTENDO

3. TUROK 3
ACCLAIM

4. POKéMON STADIUM
NINTENDO

5. CASTLEVANIA
KONAMI

6. OPERATION WINBACK
KOEI

7. ISS 2000
KONAMI

8. DONKEY KONG 64
NINTENDO

9. SUPER SMASH BROS
NINTENDO

10. TRACK & FIELD
KONAMI

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE GB
EN CENTRO MAIL

1. POKéMON AMARILLO
NINTENDO

2. PERFECT DARK
NINTENDO

3. POKéMON AZUL
NINTENDO

4. POKéMON ROJO
NINTENDO

5. WARIOLAND 3
NINTENDO

6. SUPER MARIO BROS
NINTENDO

7. METAL GEAR SOLID
KONAMI

8. RAYMAN
UBI SOFT

9. TARZAN
ACTIVISION

10. ZELDA DX
NINTENDO

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64



1. MICKEY'S SPEEDWAY
NINTENDO/DIC.
Un título desenfadado y divertido para cerrar el año. Lo trae Nintendo y viene con los avales de Rare y Disney. Menudas carreras nos esperan.

2. CONKER BFD
NINTENDO-2001

3. EXCITEBIKE 64
NINTENDO-2001



4. BANJO-TOOIE
NINTENDO-2001

5. ETERNAL DARKNESS
NINTENDO-2001

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE GB

1. TRADING CARD
NINTENDO/Diciembre



2. GIFT
VIRGIN/Diciembre
Supone el estreno en Game Boy de la prestigiosa compañía Cryo. Gift será un divertido arcade en el que pondremos a prueba habilidad e ingenio para resolver todos sus puzzles.

3. ANIMORPHS
UBI SOFT/Diciembre



4. INSPECTOR GADGET
UBI SOFT/Diciembre

5. XENA
VIRGIN/2001

SI SOIS FANS DE LOS MULTIJUGADOR EN NINTENDO 64
NO OS PERDÁIS...

1. POKéMON STADIUM
NINTENDO

2. MARIO TENNIS
NINTENDO

3. MARIO PARTY 2
NINTENDO



4. PERFECT DARK
NINTENDO
El título de Rare propone un modo multijugador en el que no hay un segundo de respiro, adictivo, excitante y además variado a tope: hay para elegir.

5. SUPER SMASH BROS
NINTENDO

SI TE GUSTAN LOS JUEGOS DE AVENTURAS EN NINTENDO 64
NO TE PIERDAS...

1. ZELDA:MAJORA´S MASK
NINTENDO

2. DONKEY KONG 64
NINTENDO

3. RAYMAN 2
UBI SOFT

4. HYBRID HEAVEN
KONAMI

5. DUCK DODGERS
INFOGRAMES

SI TE GUSTAN LOS DE COCHES EN NINTENDO 64
NO TE PIERDAS...

1. WORLD DRIVER
MIDWAY



2. RIDGE RACER 64
NINTENDO

3. ROADSTERS
TITUS

4. F-1 WGP II
NINTENDO

5. LAMBORGHINI
TITUS



CONCURSO

ARMY MEN 2

HEROES OF MIGHT AND MAGIC™

DE UNA ÉPOCA O DE OTRA, ESTOS COMBATES SON IGUAL DE DIVERTIDOS. ¿QUIERES PROBAR?





SORTEAMOS







10 JUEGOS

3DO GAME BOY COLOR

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " VIRGIN DICIEMBRE".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE, de las cuales DIEZ ganarán un juego Army Men II y otras DIEZ un juego Héroes of Might & Magic, ambos para Game Boy Color. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 24 de Noviembre hasta el 26 de Diciembre de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Diciembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2001 de la revista Nintendo Acción.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Virgin y Hobby Press.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS: Miguel Gómez Rodriguez

DIRECCIÓN: C\Jose mª llanos Nº 63

LOCALIDAD: Coslada

PROVINCIA: Madrid

TELÉFONO: 91-6698585 CP: 28820



2ª PARTE Y FINAL

Caña al dinosaurio

Los dos primeros mundos eran un juego de niños comparado con lo que te espera ahora. Menos mal que tenemos delante la mejor guía de Turok, que si no...

MUNDO 3

ECHOES OF THE PAST

Abriéndote paso a base de no muy buenos modales has conseguido llegar hasta la **Tierra Perdida** y estás haciendo de Danielle una auténtica cazadora de mutantes. A estas alturas ya no le debes tener miedo a nada, así que tu objetivo es **encontrar la entrada** para ir directamente a por el culpable de este tinglado, es decir **Oblivion**.



De momento es suficiente con **recoger la munición** y eliminar a los variados mercenarios que encontrarás a medida que avances por el área. Cuando llegues al puente, **lánzate al agua y busca una entrada a la cueva** que te permitirá recoger mas ítems. A continuación, cruza el puente.

CONSEJO

Siempre que tengas que sumergirte en el agua, lanza un par de granadas antes por si algún bichito inesperado quisiera complicarte las cosas.

Asegura la zona eliminando a los mercenarios tras los arbustos y **usa el E.Grapple a la izquierda del área.**

THE NARROW PASSAGE

Sigue el **camino de diamantes de energía** y ten preparado el Firestorm Cannon. **Avanza con mucho sigilo y sube por la enredadera** que encontrarás a la izquierda del camino. Ojo con el tipo que te estará esperando arriba. Cuando hayas recogido todos los ítems de esta zona, baja y corre hasta que llegues al siguiente área.

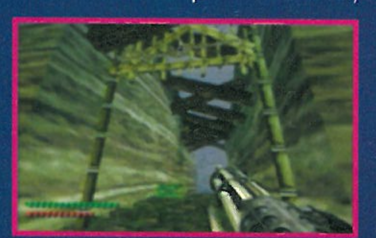


CONSEJO

Aprovecha las armas para descubrir si hay alguien escondido tras los arbustos. Simplemente pasa la mira por ellos y ¡que no se ponga roja!

ANCIENT ALTAR

Mucho ojo aquí. **Anda rápido con los mercenarios nada más empezar** la fase o serás pasto de los buitres. Una vez despejado el camino, avanza hasta **toparte con el guardián** y pídele amablemente **la llave** que necesitas. Ah, que no me la das, pues toma regalito. Tú, sin compasión, que luego se levantan y pasa lo que pasa. Cuando abras la puerta, no bajes la guardia porque **un rapidísimo raptor está preparado** para darte un buen susto. Elimínalo con un disparo certero y **lánzate sin miedo por el agujero.**

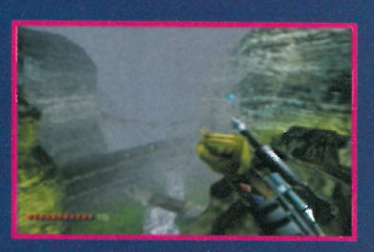


CONSEJO

En espacios reducidos siempre llevas las de perder frente a los raptores, así que aprovecha si tienes algún pasillo para correr hacia atrás según vas disparando a tu enemigo.

CANYON BLOCKADE

Tras la secuencia te habrás dado cuenta de que no es oro todo lo que reluce y de que **la relación entre Adon y la Cámara de las Voces** tiene más grietas de lo que parecía en un principio. La cara de Joshua dentro de un símbolo y una voz que dice que el niño es la clave: ¿de qué va todo esto? Todavía es pronto para saberlo pero **parece que el consejo está utilizando a Adon**.



Encárgate del mercenario que está frente a ti y sigue hasta encontrar la **cascada**. Ahora es fundamental que no te aceleres y que cojas un **camino a tu izquierda** por el que podrás bajar y recoger un rifle, si te has cargado antes a los malos. Pero es usando el **Energy Grapple** en la pared de tu derecha como **encontrarás un pasadizo** para caer sobre la muralla y poder saltar hacia el otro lado.

CONSEJO

No des nada por supuesto y recorre cada grieta o altillo que encuentres en tu camino. La mayoría de las veces están ahí por alguna razón.



BUNKER ASSAULT

Salta al río y déjate arrastrar por la corriente. Cuando llegues a la altura de un **diamante de energía** que está a tu derecha, sal del líquido elemento y **sube por el camino hasta llegar a la cima.** Pronto podrás ver una entrada en la montaña que está justo enfrente. Bien, pues desde aquí tendrás que disparar a todo lo que se mueva allí para asegurarte que no te den luego



ninguna sorpresa. Cuando estés listo, coge fuerzas y salta todo lo que puedas para conseguir llegar al otro lado. **Enciende el interruptor** en cuanto llegues allí para **bajar el puente de madera** y a otra cosa, señorita.

CONSEJO

Si quieres asegurar alguna zona, utiliza munición explosiva. Es la más apropiada.

COMMAND CENTER

Dispara rápidamente si no quieres ser trofeo de los mercenarios, y sube la escalera para recoger unos cuantos ítems. Sigue avanzando por el área con cuidado, porque **los mercenarios estarán esperándote en posiciones**



elevadas. En todo caso no tendrás problemas si vas rápido. Cuando llegues hasta una construcción, entra y mueve las palancas para abrir las puertas. Después recoge el **Razorwind**. Estás en poder de **una de las armas más devastadoras del juego.**

Ahora debes dejarte arrastrar sin miedo por la corriente para volver al otro área. Mira bien por allí, porque encontrarás un **camino de grava**. Si lo sigues, te conducirá a la construcción donde está la puerta que abriste. Nada del otro mundo, como ves.

CONSEJO

El Razorwind es un arma que siempre vuelve a tus manos. Un cacharro imprescindible cuando te quedes sin munición, aunque la verdad es que es muy difícil apuntar con él. Todo tiene su punto negativo...

CANYON BLOCKADE 2

Encárgate de los guardias que encontrarás en el corredor dentro del edificio, y **mueve la palanca** que abre la puerta contigua. Pero antes de ir hacia ella, sube las escaleras de la habitación para poder acceder a otra sala, justo al



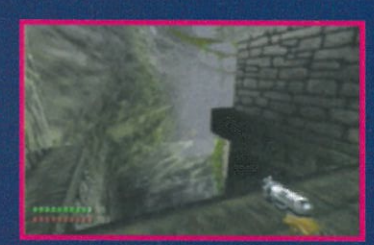
final del pasillo, donde encontrarás el auténtico e inimitable **Cerebral Bore**. Recógelo de la mesa, y acto seguido dirige tus pasos hacia el **puente de madera** que bajaste al **mover la primera palanca**.

CONSEJO

El Cerebral Bore es un arma de tecnología altamente avanzada, que no permitirá que se te escape ningún enemigo. Una vez localizado el objetivo, basta con apretar el gatillo para dar por seguro que tu enemigo sufrirá fuertes dolores de cabeza durante algún tiempo.

BUNKER ASSAULT SECOND GATEHOUSE

Cuando entres en la siguiente construcción, **dispara a las dos cajas que aparecen a tu derecha para encon-**



trar energía. Sube por la rampa, atraviesa el pasillo flanqueado por el río y baja las escaleras para **recoger munición**. Por fin, regresa al pasillo y sin miramientos lánzate al agua a favor de corriente.

FINAL GATEHOUSE

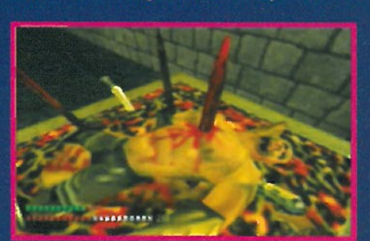
Este edificio esta **custodiado por los sacerdotes, tipos** a los que deberás eliminar si quieres verte las caras con el señor de la guerra. Eso sí, tómatelo con calma porque a los brujos no les va



a sentar bien que les estropees la merienda. No te fíes de estos persistentes guerreros y **cuando hayas acabado con todos sube por la escalera que está cerca de las cajas**.

THE WARLORD

Cuando te enfrentes al Warlord, no tardarás mucho en darte cuenta de que **la munición que llevas no le hace ningún efecto** porque puede regenerar su barra de energía cada vez que se le agote. Así que **espera a que él vaya en tu busca en el piso de abajo**, ármate y vacía el cargador en su cuerpo. Cuando empiece a regenerarse, aprovecha



esos valiosos segundos para subir por la rampa y seguir todo recto hasta el final del muro. **Allí encontrarás una palanca: acciónala cuando el Warlord esté sobre la rejilla del suelo**. Con esta operación acabará empalado en las estacas que viste en el piso de abajo. Cuando logres tu objetivo, **recoge la llave cerca del cuerpo de Warlord**, abre la puerta que encontraste cerrada al lado del río y sigue por el camino hasta encontrarte con dos guardias. Vamos, coser y cantar. Ejem, esto...

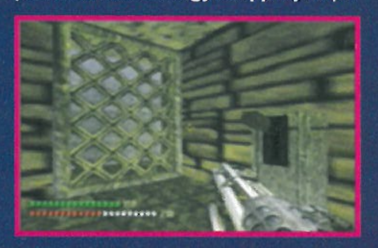
CONSEJO

Ármate con el Firestorm para debilitar la barra de energía del Warlord, y no te arrimes a la fosa donde están las estacas en el piso de abajo o puedes acabarás mal. Si los dos guardias que están al final son un problema para ti, salta al río y déjate llevar por la corriente.

TEMPLE OF THE DAMMED

Asegura el área **eliminando a los guardias** que están dentro de las construcciones y sobre el templo de piedra de tu derecha. Cuando lo hayas hecho, **recorre las construcciones de tu izquierda** para **recoger ítems**. En el tercer piso encontrarás una escalera: sube por ella y una vez arriba gira a la derecha para trepar por la enredadera. ¿Ves esa cueva? Pues entra.

Déjate caer por el hueco y acciona la palanca que hará bajar el puente. Ya sabes lo que debes hacer: dirigirte hacia el puente y cruzarlo. Sube la escalera que está detrás de uno de los edificios, entra por la galería y elimina al único guardia que se cruza por tu paso. Utiliza el **Energy Grapple** y ve por



el camino de la izquierda. Baja las escaleras y acciona la palanca que te protegerá de otro de los guardias. Esto abrirá otra puerta por la que llegarás a la **sala de sacrificios** donde más brujos esperan ser eliminados con el **Firestorm Cannon**. Cuando elimines a todos tus enemigos, dispara a los tabiques que hay encima del altar para hacerlos caer. Activarán el mecanismo que dejará al descubierto el **Scepter**. Colócalo en el pedestal del piso superior y de esta forma **podrás abrir la puerta hacia Oblivion**.

GATE TO OBLIVION

No te asustes si ves un templo enorme y **oyes cánticos extraños** que provienen de su interior. **Coloca el Sceptor en la muesca de la fachada del templo para activar el mecanismo** que te permitirá acceder al interior. **La entrada está protegida por un brujo** (en realidad es medio demonio) con ganas de pelea. Cuando te hayas encargado de él, **sube a lo más alto del altar, coge la Gem of ice y liquida** a los adoradores vudú que están en las esquinas. **Sal del templo y coloca la gema en el pedestal al pie del puente**. Regresa al templo y baja. Recorre los pasillos y acciona en primer lugar la palanca que está en un hueco de la pared. A continuación hay otras dos

cercanas a unas antorchas que te abrirán una habitación custodiada por dos mutantes en la que encontrarás la Gem of Lava. Cuando la tengas en tu poder



colócala en la puerta que tiene grandes cierres metálicos en forma de "s". No quedará ni la sombra.

CONSEJO

Si no dejas de moverte, conseguirás que el brujo endemoniado deje de ser un problema: sus ataques son muy lentos. Pero tampoco permitas que esté en una posición mas elevada que la tuya durante mucho tiempo.

FIERY ENCOUNTER

Cruza el puente disparando sin tregua a los **mutantes. Estos escupefuegos son muy rápidos** y a veces resultan difíciles de ver. Ármate con lo que quieras menos con el **Fireswarm Shotgun**: te lo agradecerían...



AERIAL JOURNEY

Si no hay camino se inventa, así que **déjate caer muy suavemente por el barranco** y respira hondo porque te espera una buena recepción de lagartos



pirómanos abajo. Cuando estés listo, **colócate encima del chorro de aire que sale del suelo** y avanza por el pasillo hasta encontrarte en un **cruce de caminos**. Debes ir por la **derecha** para dejar caer una piedra enorme con la que taparás el chorro de aire. Continúa hacia abajo **siguiendo el rastro de los diamantes de energía**.

CONSEJO

A medida que desciendes lentamente por el chorro de aire aprovecha para ir eliminando lagartos. Si no logras ver a tus enemigos, fíate de la mirilla de tu arma, aunque es en estos casos donde las granadas hacen el mejor trabajo.

THE NURSERY

Entra en la **primera cueva a tu izquierda**, ármate con algo de mucho calibre y no escatimes en munición porque al final de este área encontrarás una **gran sorpresa**. Pero de momento lo que más vale aquí es el **sigilo**. Que durará poco porque esto se pone mas feo a medida que avanzas. Los



lagartos salen de todas partes y parece que nunca se terminan. **Cuando asegures el área dedícate a la recolecta de ítems**: recuperarás munición y conseguirás aumentar tu barra de energía de manera asombrosa.

CONSEJO

Si no vas sobrado de munición, no merece la pena que mates a todos los lagartos. En su lugar, corre todo lo rápido que puedas recogiendo la mayor cantidad posible de ítems, pero sobre todo coge el contenedor que te aumentará fabulosamente la barra de energía. ¿Dónde está? Búscalo en la ultima sección donde están colocados los ítems.

BURNING PASSAGE

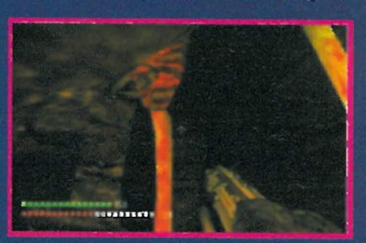
Si continúas avanzando, llegará un momento en el que no podrás continuar porque **el camino está cortado por la lava**. Debes volver a la zona donde encontraste los **chorros de aire** y dejarte llevar por el que no estaba antes. Arriba encontrarás una **gruta custodiada por dos mutantes**. Acaba con ellos, recoge los ítems y **dispara a la columna que está sobre el charco de lava**. Esto hará que sobresalgan un par de piedras a modo de puente por las que podrás pasar al otro lado. Salta rápidamente de piedra en piedra porque enseguida te rodearán varios mons-



truos. Sigue avanzando y cuando llegues a otro pozo, desciende poco a poco sobre los salientes de la roca. **Cuando estés abajo, elimina el área de Rockrodent**. Piensa que tendrás que eliminar a la familia entera y que **los padres son mas altos y mas rápidos que las pequeñas crías**.

FIERY ENCOUNTER 2

Avanza por la **estrecha gruta** y cuando llegues a la zona donde están los **chorros de lava**, dispara a uno de los salientes que verás en el techo de la bóveda. Podrás reconocerlo porque **es de un color mas claro que el resto de la pared**. Ahora ya tienes un puente por el que cruzar, pero si te falta algo de



energía **utiliza el Energy Grapple en la parte de abajo**. Cuando cruces el puente, avanza por el camino hasta que llegues a la **altura de la cascada de lava**, y atraviésala para **descubrir un paraje nuevo**.

CONSEJO

Piénsatelo bien antes de decidirte a cruzar la cascada de lava, porque eso te costará un poco de energía.

HEART OF FIRE

Llegó la hora de **enfrentarse a la langosta asesina Alpha Fireborn**. Aquí también hay método especial para acabar con él, ya que **si le disparas sólo conseguirás que se sumerja en la lava para recargar energía**. Para quitártelo de encima, primero tendrás que **disparar al saliente que hay en el techo**. Provocarás un desprendimiento que **dejará a la gamba gigante aislada en la superficie, sin posibilidad de recargar su energía**. Utiliza para ello el **Firestorm Cannon**.

Cuando lo consigas, la cosa se reducirá a **esquivar sus ataques y a disparar todo lo rápido** que puedas porque esta situación no durará mucho antes de que se diluya y aparezca de nuevo el magma. **Ármate con el lanzagrana-**



das y ten cuidado con los lagartos que están dispuestos a ayudar al grandullón. Cuando acabes con Alpha, recibirás el **Gem of Fire**. Es hora de lanzarse al agua y encaminarse al siguiente área de juego.

CONSEJO

Los ataques de Alpha Fireborn son demasiado rápidos, así que aléjate todo lo posible mientras le disparas y recuerda que antes de lanzarte su ataque emite un ligero gruñido que puedes memorizar para poder esquivarlo a tiempo.

GATE TO OBLIVION 2

La corriente de agua te dejará a las puertas de los dominios de Oblivion. Así que sal a la superficie y dirígete hacia el edificio donde podrás accionar la palanca que pone en funcionamiento



un elevador que te llevará de nuevo al el templo. Sube todos los peldaños y **coge una porción del PSG en la parte superior del templo**. Ahora coloca la **Gem of Fire en la columna** que está al **principio del puente**, y si tienes valor crúzalo para comenzar el nivel 4. Cuando entres en el Templo, verás una gran piedra con carácteres grabados en ella. Pronto recibirás la bienvenida de los Hijos de la Oscuridad. Parecen buenos chicos hasta que se lían a tiros...

MUNDO 4

WELCOMING COMMITTEE

Date prisa y acaba con rápido con los chicos ésos de la oscuridad o te crearán problemas. **Atraviesa el templo y entra por la cueva** que está justo frente a ti. Cuando llegues al altar, tu siguiente objetivo será **encontrar al famoso niño**. Entra por el **agujero dimensional** y serás teletransportado a otro nivel.





Camina a través del **pasillo azul** y **llena el altillo de granadas** antes de que aparezcan los **demonios ninfa de Oblivion**. Cuando los citados hagan acto de presencia, **mantenlos a media distancia para que no te alcancen con las espadas ni con las granadas**. Utiliza el **Fire Cannon** o algún arma contundente. Sigue avanzando por el pasillo y cuando llegues a la explanada del puente asegura la zona disparando a los huecos de las torres un par de granadas, Utiliza la mejora del lanzagranadas que cogiste anteriormente. **Sigue el camino marcado por los diamantes** hasta llegar al otro lado del río de lava, y entra por la **puerta custodiada por los dos demonios**.

CONSEJO

Utiliza el Razor Wind para eliminar a los tres demonios que te reciben al principio de la fase. Cuando te enfrentes a los demonios de Oblivion no dejes de moverte en zig-zag mientras disparas.

CHAOS ENTRANCE 1

Cuando entres por la puerta te darás cuenta rápidamente de que **esto va a ser una masacre si buscas el cuerpo a cuerpo**. Corre todo lo rápido que puedas y **sube por el elevador** que está en la parte izquierda del área. Allí **liquida al demonio que custodia la palanca**



para activar el puente de luz brillante y ve hacia la primera puerta a la derecha que está casi frente al puente.

CONSEJO

Intenta siempre que no te cojan desprevenido en un campo abierto y busca refugio lo antes posible sin parar de moverte.

THE OUTSKIRTS

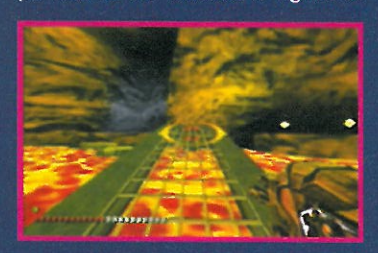
Tendrás más compañía demoniaca por estos pasillos, así que prepárate y recoge la **mejora del Cerebral Bore del suelo**. Activa los interruptores que encontrarás a ambos lados del pasillo a medida que avanzas. Cruza el puente que aparece para alcanzar el otro extremo y prepárate para coger munición



dentro de esta zona. **Dispara a los dos barriles** que están en el muro de enfrente. Vuelve sobre tus pasos y cruza el primer puente que abriste.

CHAOS ENTRANCE 2

Sigue el **camino de los diamantes amarillos** y cruza el puente destruido por la lava. Ten cuidado: lo vigilan de



cerca un par de demonios de Oblivion. **Baja la escalera de la alcantarilla** y habrás acabado en este área.

DRILLING SELECTOR

Vuelve a bajar y a medida que lo haces **gira en el aire** para tomar posición y que **no te pille un demonio por la espalda**. Cruza el siguiente puente custodiado por otro demonio y avanza hasta el cruce de caminos. Elige el de la izquierda. El de la derecha tiene



ítems y... un gran ataque demoniaco. Entra en la habitación de la izquierda y **conecta el interruptor**. Así conseguirás que se activen las vagonetas que te permitirán acceder a otro sector. Es cosa hecha, Danielle.

CONSEJO

A partir de ahora, los sonidos de las pisadas se harán más fuertes y van a adquirir un tono metálico. Aprovecha esto para oír a tus enemigos desde lejos.

ORE TRANSPORT

Selecciona el **Grapple Pistol para cruzar el río de lava**. Cuando llegues a la zona de la grúa, asegura el área y **sube hasta el eje de transporte de vagonetas** ayudado por las dos cajas. Sigue avanzando por el camino que te



indican los **diamantes amarillos** hasta colocarte encima de la grúa, y una vez allí continúa hasta el final del eje. **Descubrirás un pequeño cuarto donde encontrarás el interruptor** que te abrirá otra puerta. Entra, verás más demonios y, si recorres las habitaciones subiendo por elevador que tienes a tu derecha, también más ítems. Entra por la siguiente puerta doble, que es la que viene a continuación del elevador, y **conecta el interruptor**. Ahora tienes nueva puerta a la que

CÓDIGOS SECRETOS

• INVENCIBILIDAD



• TODAS LAS ARMAS



• TODAS LAS LLAVES



• CAPÍTULO 1



• CAPÍTULO 2



• CAPÍTULO 3



• CAPÍTULO 4



• CAPÍTULO 5





acceder. Una vez dentro, **vuelve a dar al otro interruptor para cambiar de nivel**. Prueba superada.

CONSEJO

Siempre debes buscar como referencia los diamantes amarillos. Normalmente son los que te marcan el camino a seguir en las zonas un poco más complejas.

THE GAUNTLET

Selecciona el **Firestorm Cannon** y gira a la derecha cuando entres en este área para eliminar a los demonios. Sigue de frente y después gira a tu derecha para encontrarte con unos amplios peldaños. **Sube en la vagoneta que está arriba, pero ten mucho cuidado de donde pones los pies** o acabarás abrasado en la lava. Una vez montado en la vagoneta, se pondrá en marcha y comenzaremos un viajecito



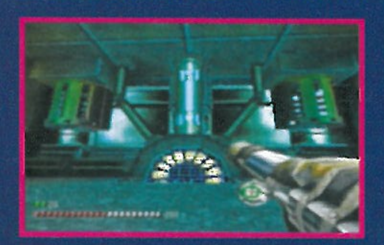
algo ajetreado y con música a lo Star Wars en el que **a ambos lados tendremos grupos de demonios disparándonos todo su arsenal**. Tu no te cortes y dale caña al **Fire Cannon**, que para eso suelta ráfagas a diestro y siniestro. Cuando llegues a tu destino **bájate de la vagoneta y cámbiate de carril** al otro lado del que viniste. De lo contrario entrarías al **nexus central** y de momento no hace falta. Cuando esté lista la vagoneta, sube y a mitad de camino encontrarás un acceso a tu izquierda por el que debes ir. Lo siguientes es **encontrar la puerta a la refinería**, que no tiene perdida pues es la única en funcionamiento en este área. A todo esto mucho ojo con los demonios, que no cesan de dar la brasa.

CONSEJO

Recuerda que si utilizas las armas explosivas a corta distancia también te dañarán a ti. Tampoco debes ponerte nervioso en el camino de vuelta en la vagoneta porque el tramo donde debes bajar también está indicado con diamantes amarillos.

REFINERY ONE

Nada mas entrar y sin hacer el más mínimo movimiento, **ármate con las flechas explosivas y mata a los dos sacerdotes endemoniados** que están en las esquinas de la habitación. Podrás **recoger la última parte del PSG que está junto a uno de los diamantes amarillos**: ahora ya está completo. Tu



misión ahora es **destruir los dos tanques procesadores** que están a los lados del ventilador. **Necesitarás tres proyectiles de tu RPG** para conseguirlo, pero vigila tus espaldas porque mientras lo haces vendrán más demonios a por ti. Cuando hayas logrado tu objetivo, y recuerda que es destruir los tanques no los demonios, regresa hasta el final del trayecto en vagoneta y, ahora sí, **entra al Central Nexus por la puerta de la izquierda**.

CONSEJO

Es muy importante que tengas presente que lograr el objetivo de REFINERY ONE no es obligatorio, pero hacerlo si te facilitará bastante la batalla final contra Oblivion.

CENTRAL NEXUS

Utiliza las **flechas explosivas** para eliminar a los demonios que se dirigen hacia ti. Bien, ahora entra en la puerta de la izquierda, coge los ítems y busca un sitio idoneo desde donde acabar con el otro demonio que te apunta desde arriba. Monta en el elevador y prepárate para lo que puede pasar...

Encárgate de los demonios ayudándote de los barriles, y **utiliza el Grapple pistol** para subir a lo alto de la platafor-ma. Desde aquí, desciende hacia el otro lado y ten preparado el **Cerebral Burst** para cargarte más demonios. Dispara a todos los barriles y **sigue avanzando hasta encontrar la segunda refinería**.

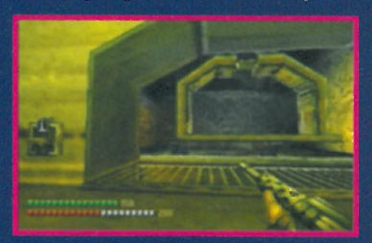


CONSEJO

Fíjate cómo los demonios ya no son tan persistentes cuando sacas tu Cerebral Burst del bolsillo.

REFINERY TWO

En la refinería número 2 debes hacer lo mismo que en la primera, porque es un calco. En pocas palabras: **eliminar a los monjes que están en las esquinas**



con flechas explosivas y cuidarte las espaldas mientras disparas dos o tres proyectiles a los tanques del RPG. Después **regresa a la zona de los bidones y dispáralos** para abrirte paso entre ellos: ya tienes acceso a la zona de antes. Avanza hasta llegar al **deslizador y lanza un par de granadas** a medida que vas llegando al otro lado.

No olvides volver a **pulsar el interruptor de tu derecha** para poder volver a usar el deslizador. En la sala de maquinas verás **mas ítems y un interruptor** que abre un puente, pero no cruces. Ve a la puerta de la misma sala del deslizador y entra en el **staging area**.

CONSEJO

También es muy importante lograr este objetivo porque Oblivion se nutre con los minerales que produce esta refinería.

STAGING AREA 2

Corre por tu derecha y sube por la escalera señalada por los **diamantes amarillos. Sigue su rastro** hasta que llegues a la puerta custodiada por un demonio y **enciende el interruptor** que te permitirá entrar por otra puerta. Volviendo sobre tus pasos llegarás al área siguiente.



CRYSTAL PROCESSING AREA

Mata a los demonios de este área y avanza dejando atrás la zona de los cristales. Aprovecha para **recoger todos los ítems** que encuentres hasta llegar a la siguiente y única puerta.



CONSEJO

Súbete en los cristales para no ser dañado por el ataque de los demonios.

THE STAGING AREA 3

Otra área facilita donde la única preocupación será **disparar a los bidones** para abrirnos paso a través del muro de color azul. La operación permitirá que continuemos avanzando hasta la siguiente compuerta.





CENTRAL NEXUS

De nuevo en el central nexus, podrás llegar a la zona de antes si conectas el **puente virtual** tocando el interruptor. Cuando lo hayas cruzado, **regresa al deslizador** y cruza el siguiente puente



que se activa con el interruptor que está a la derecha. ¿Ves esas **granadas que están junto al interruptor roto**? Pues hazte con ellas. Vuelve al elevador, **atraviesa la habitación naranja y regresa al staging area** de donde venías antes. Por último, entra por la puerta marcada por un símbolo.

UNDERSHAFT DOWN & HALLS

Asegura el área eliminando a todos los demonios que encuentres a tu paso. Cuando lo hayas hecho, **activa el interruptor para poder montar en el elevador y sube a la siguiente planta**. Salta rápidamente antes de que vuelva





a bajar de nuevo. No podrás entrar por la puerta de tu derecha, así que hazlo por la izquierda.

Avanza por el pasillo y utiliza el Grapple Pistol para cruzar la lava que se interpone en tu camino. Cuando lo hayas hecho, **repite la operación en la bola azul** que está justo encima de ti. Tras un pequeño salto, volverás a la normalidad y podrás continuar avanzando sin problemas. Cuando llegues a la zona de los **diamantes amarillos**, recógelos todos, entra por la puerta de la derecha y sube por la rampa de tu izquierda. Ahora pulsa el interruptor custodiado por el demonio y repite los mismos pasos en el otro lado de la sala. **Ve hacia la puerta donde se cruzan los dos caminos** y **conecta el tercer y último interruptor** para conseguir poner en funcionamiento otro puente. Crúzalo, entra por la puerta y **salva tu partida**. Ya solo queda encomendarte a Tatanka porque llega el momento mas peliagudo del juego… **la batalla contra Oblivion.**

IN THE GRASP OF OBLIVION

Ve hacia el centro de la sala para **encontrar al niño** que se aparecía en los sueños de Joshua y mira la secuencia. Aquí podrás darte cuenta que Adon y





sus colegas **han estado malinterpretando los sueños** y después de todo el niño no era la salvación, sino lo contrario. Pero en fin, a lo hecho pecho y coraje para matar a la terrible criatura en la que se ha transformado el niño del exorcista.

Si quieres acabar con él debes **coger el Razorwind**, o un arma sencillo y apuntar a su "brazo" izquierdo cuando esté dispuesto a descargar uno de sus rayos. Sigue disparando **hasta que su energía este prácticamente a cero** y cuando esto ocurra dispárale el PSG con cuidado de que no te absorba a ti. Si lo haces bien, Oblivion **abrirá las fauces de su pecho para absorber minerales**, y es aquí donde nos damos cuenta de lo importante que ha salido destruir las refinerías porque así no podrá recargarse. **Así que envíale un par de proyectiles de tu RPG y habrás acabado con él**. Si consigue dañarte antes, podrás encontrar ítems por los alrededores del área.

Pero cuando parecía que ya todo se había acabado, **una pequeña porción suya se da a la fuga**. Ve tras ella volviendo sobre tus pasos y eliminando monjes endemoniados, y cuando lle-







gues a un cruce de caminos escoge el de la derecha y sigue hasta conectar el interruptor al final del puente. Cuando repitas el proceso en la otra dirección podrás ver como un nuevo puente te da acceso a otra sala. Ve hacia ella, por donde se cruzan los dos caminos que acabas de tomar y entra por la puerta. Aquí te reencontrarás con Joshua, que ya no se esconde bajo ninguna forma. Es Oblivion. **Puedes acabar rápidamente con un disparo con el "PSG"** pero quizá podrías sacar tu furia y probarte como cazador. ¿Le concedemos una pelea limpia? Haz lo que quieras, pero acaba con él para siempre. Eh, esa secuencia... ¿para siempre?

CONSEJO

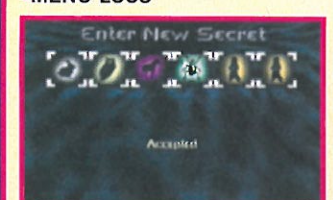
Ten mucho cuidado con los ataques de Oblivion porque son muy poderosos, y sobre todo aléjate de él todo lo que puedas cuando empiece a concentrarse para lanzarte la bola azul.

CÓDIGOS SECRETOS

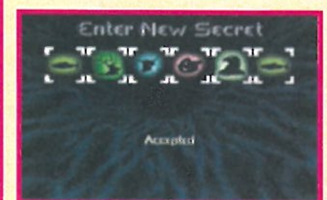
•CABEZAS GRANDES



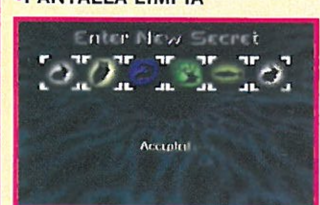
•MENÚ LOCO



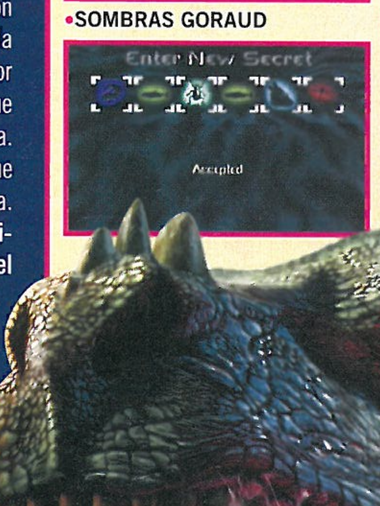
•MUNICIÓN ILIMITADA



•PANTALLA LIMPIA



•SOMBRAS GORAUD



Wario Land 3

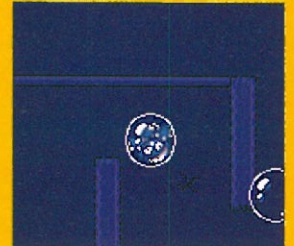
SEGUNDA PARTE Y FINAL

Bienvenidos a la última entrega de esta guía. Nos habíamos quedado en el cofre número 16, rojo para más señas, y ahora vamos a ir de carrerilla hasta el final (que sucederá 6 páginas más adelante). Recomendamos encarecidamente su lectura, vamos, que no os lo perdáis.

17 THE GRASSLANDS COFRE VERDE

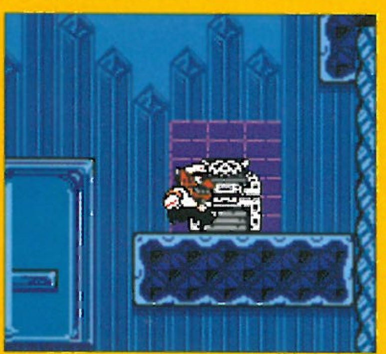


◀ Ve **hacia la derecha** nada más empezar y **súbete en un bloque** para alcanzar las plataformas que nos llevan a otra de las serpientes. Súbete sobre su cabeza y salta hacia la izquierda para llegar a otra donde hay una **puerta y una escalera**. Sube, entra y salta de plataforma en plataforma hasta coger la llave verde.



◀ Vuelve donde está la serpiente y métete por la puerta que antes has ignorado. Pasas a una **zona acuática**. Bucea hasta encontrar una puerta que te lleva al cofre verde. Ten **cuidado con las burbujas**, si te arrastran a su interior te subirán hasta el principio de esta estancia.

18 THE FRIGID SEA COFRE GRIS



◀ En este punto te tomas un pequeño respiro: **tanto la llave como el cofre gris se encuentran a la derecha de la salida**. Sólo debes saltar unas cuantas plataformas y esquivar unos osos polares para alcanzar otro **power-up**: el **casco**, para **romper bloques con la cabeza**.

19 A TOWN IN A CHAOS COFRE ROJO



◀ Nada más comenzar el nivel avanza **hacia la derecha** y sube por la escalera. Continúa subiendo hasta **encontrar una ventana** por la que meterte. Busca una puerta y entra por ella. Ahora debes **esquivar unos zombies para alcanzar un interruptor**. Púlsalo y vuelve al comienzo de la fase para subir por la primera escalera que encuentras en tu camino. Sube por ella y métete por la ventana. **La llave roja ya está libre**. Vuelve a la zona donde estaban los **zombies** y, en la última plataforma, **conviértete en uno de ellos** para caer por el hueco hasta una puerta que te planta ante otro gran enemigo: el **futbolista**.

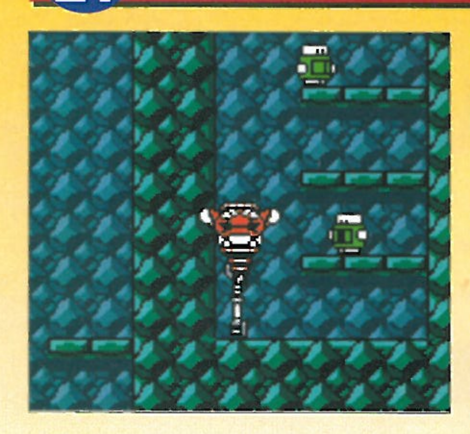
Este tipo te reta a un partidito de fútbol. **Salta sobre él para convertirle en pelota e intenta meterle un gol a la tortuga portero**. Colócale tres goles y el **cofre rojo** será tuyo.

20 THE BANK OF WILD RIVER COFRE GRIS



◀ La **llave gris** se encuentra a la **derecha de la salida**. Salta por las plataformas hasta alcanzarla. Una vez que la tengas en tu poder, salta al agua para que la **corriente te lleve al principio**. Nada más salir se encuentra el **cofre gris**.

21 THE TIDAL COAST COFRE GRIS

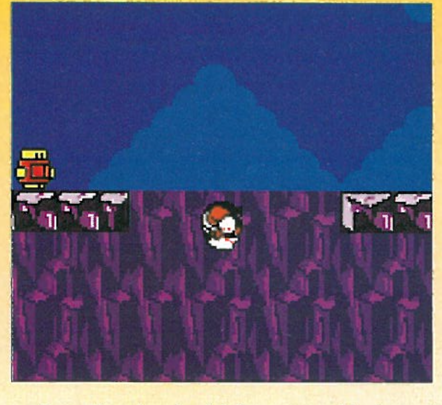


▲ Debes dirigirte a la **derecha del nivel** sin llegar a entrar en las tres puertas que encuentras. Cuando alcances el final del mapeado, **conviértete en Wario rebotante** para alcanzar la parte superior. Finalmente ve a la derecha y baja a por la llave gris.



▲ A la **derecha** del nivel te encuentras con una **antorcha**. Necesitas estar un poco **chamuscado para romper los dos bloques** que cierran tu paso al cofre (por lo de la carrera y tal).

22 THE STEEP CANYON COFRE GRIS

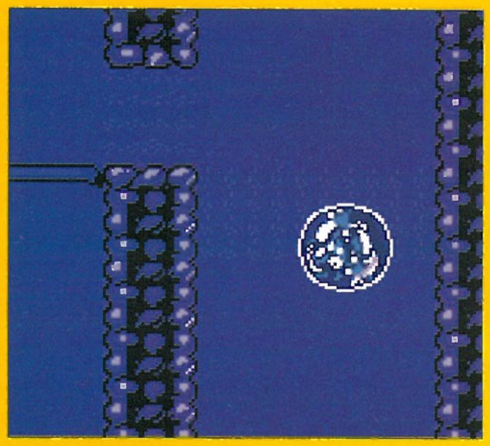


◀ Salta por las plataformas hasta llegar a **una pared que puedes romper** con el botón de acción. Cuando llegues al final debes dejarte caer hasta una **zona de agua**. Utiliza las plataformas que se encuentran sobre el agua para llegar a la **llave gris**. A continuación sube a la plataforma que está a la izquierda de la llave gris y **lánzate por la rampa rodando**. Debes saltar varios agujeros, e incluso una rana, para darte de bruces con el cofre gris. Con el nuevo power up que está en tu poder, **el guante rojo**, debes retornar a la fase de The Tidal Coast.

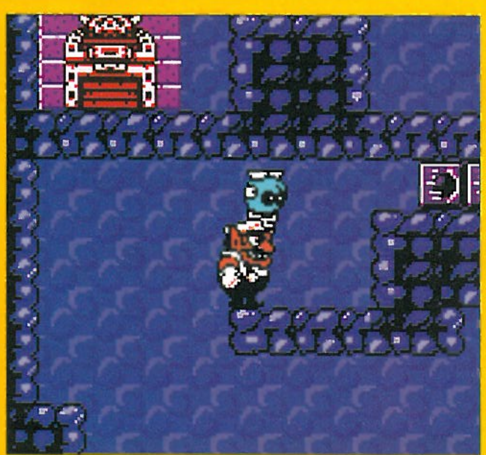




23 THE TIDAL COAST COFRE ROJO



Con el guante en tu poder puedes utilizar a los enemigos para **romper bloques especiales**. Por ejemplo los que te bloquean el acceso a una tubería. Entra por ella y ve hacia la izquierda. Te encuentras con una nueva **zona submarina**. Bucea hasta llegar a una **bifurcación**, tira a la derecha y rompe con la cabeza los dos bloques que impiden el paso. Continúa ese camino y te encontrarás **una corriente que no te deja pasar. Utiliza una burbuja** para superar el trámite y alcanzar la **llave roja**.



Desde el comienzo del nivel vete a la derecha y coge a un enemigo para destrozar los bloques que aparecen en la imagen. **Entra por la tubería y pasa a una zona de agua**. Bucea hasta encontrar una puerta, entra y repite el proceso del principio para romper los bloques que salen a tu paso. Por último **salta agachado para alcanzar el cofre**.

24 VOLCANO´S BASE COFRE AZUL



Nada más comenzar el nivel dirígete a la izquierda y lánzate por la rampa rodando para romper los bloques que te impiden el paso (no falla esta embestida). Tu siguiente paso es **dejarte coger por una burbuja de agua para alcanzar la llave azul**.
Para salir de esta zona debes bucear hasta el fondo y meterte por la puerta que sale a tu paso. Una vez estés **en tierra firme** te encontrarás con unos **murciélagos y unos bloques agrietados**. Destroza los bloques procurando que no te toquen los murciélagos. Así, una vez que hayas abierto el camino, basta convertirse en murciélago para poder volar y así alcanzar el cofre azul sin ningún problema.

25 THE STEEP CANYON COFRE ROJO



Salta por las plataformas hasta alcanzar una **pared** que puedes romper con el **botón de ataque**. Sigue el camino y, al final, tírate a la plataforma de abajo y rompe el muro de la izquierda. Desde ahí salta a la plataforma que está sobre el agua y haz lo propio por las que encuentras hasta alcanzar la puerta que aparece en la imagen. Al entrar en la nueva estancia verás una **plataforma inalcanzable, que te lleva a la llave roja. Con Wario hinchado será fácil**.



Con la llave en tu poder, tírate hacia abajo hasta alcanzar la plataforma que se encuentra a la derecha. Conviértete de nuevo en **Wario hinchado** y así podrás ir superando las distintas barreras de pinchos que te saldrán al paso. Enseguida alcanzarás un nuevo y ansiado trofeo: **el cuerno**.

26 THE STAGNANT SWAMP COFRE ROJO



Avanza hacia la derecha y déjate caer por el hueco hasta una plataforma. Desde este punto avanza por las plataformas hasta encontrar una puerta que da paso una **zona de troncos agrietados**. Debes destrozarlos para poder avanzar. Ten cuidado con una **especie de ratón** que no lleva muy buenas intenciones: si te pilla te saca fuera de esta zona. El premio final es la **llave roja**.



Desde donde comenzamos, avanza hacia la derecha y déjate caer hasta una plataforma. Ahora debes **buscar una tubería** y meterte por ella para alcanzar una zona con agua donde te encontrarás con **una tortuga**. Súbete encima, y prepárate a **luchar contra el CASTOR**. Para acabar con él rápidamente, tienes que caer sobre su cuerpo en tres ocasiones. Su único **punto inmune es la cola, llena de pinchos**. Si te coge te saca de la pantalla.



27 THE WEST CRATER COFRE GRIS

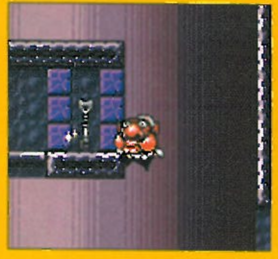


Nada más comenzar avanza hacia la izquierda y tírate **hacia abajo del crater**. En el fondo te encuentras unos muros con la imagen de fuego que bloquean tu entrada a la estancia donde está la **llave gris**. Debes utilizar el fuego para convertirte en **Wario encendido** y así, cuando empieces a churruscarte, podrás romper los bloques.



Con la llave gris en tu poder sube pegado a la pared izquierda hasta encontrar un hueco donde meterte. Rompe el muro y entra en una estancia donde te saluda un **gusano. Deja que te lance su hilo para convertirte en Wario bola** de cuerda y así poder destrozar el muro que te impide el paso al cofre. Ahora nos vamos a Colossal Hole.

28 THE COLOSSAL HOLE COFRE GRIS



Lánzate sin miedo a la parte más profunda de este colosal agujero. Allí, o sea abajo, utiliza una **medusa para convertirte en Wario hinchado** y así poder alcanzar la plataforma donde se encuentra la llave gris. Enseguida te desinflarás, amigo.



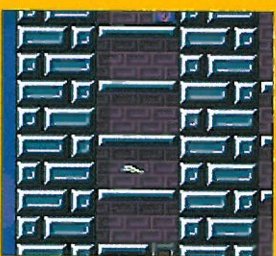
Con la llave gris en tus manitas, vuelve a las profundidades del agujero y conviértete otra vez en **Wario hinchado**. Debes subir **pegado a la pared izquierda**. Cuando veas un **bicho azul**, métete por ahí y no tendrás ningún problema.



29 THE TOWER OF REVIVAL COFRE ROJO

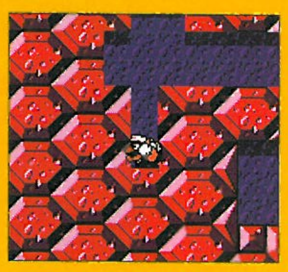


Esta llave es una de las más complicadas de obtener, pero para eso estamos. Debes alcanzar el interruptor que bloquea el paso a la susodicha. Tendrás que convertirte en **Wario gordo, en Wario fuego y por último en Wario zombie** para ir destrozando los diversos bloques que impiden el paso al interruptor.



Una vez te hayas hecho con la llave roja, deberás volver a transformarte en **Wario gordo** y a continuación en **Wario zombie** para alcanzar el cofre rojo. El premio es el **ajo, que te permitirá el ataque fuerte**.

30 SEA TURTLE ROCKS COFRE GRIS



Para alcanzar la **llave gris** tenemos que abrirnos camino rompiendo las paredes que aparecen en la imagen. Debes alcanzar una **zona de aguas limpias**. Cuando lo hagas, nada hacia la izquierda (sin meterte por la puerta) hasta una zona de plataformas. Súbete en la segunda (de abajo arriba) y avanza hacia la izquierda, después abajo, a la derecha y por fin de nuevo abajo. Llegarás a una **zona de agua negra, donde está la ansiada llave gris**.

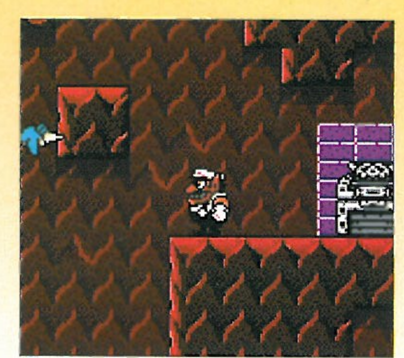


En este punto debes **volver a la zona de aguas limpias** y meterte por la puerta que viste antes. El **siguiente gran enemigo está cerca: el CALAMAR**. Para eliminarlo, debes **golpearlo en una bola verde en la cabeza** y posteriormente en la que le sale debajo del cuerpo. **Esquiva sus tentáculos** porque te lanzan fuera de la pantalla. Además ten cuidado con su **ataque con tinta negra**: si te alcanza, **sólo podrás ver sus ojos**.

31 THE CAVE OF FLAME COFRE GRIS



En primer lugar, baja por la escalera que se encuentra a tu izquierda y salta hasta alcanzar **la tercera plataforma**. En ese punto debes dejarte caer hasta una zona que taponan unos bloques de fuego. A la derecha podrás convertirte en **Wario fuego** para romper esos bloques. En la siguiente estancia, haz lo propio con unos **bloques agrietados** que están encima de unas plataformas, y así harás caer un enemigo. Cógelo, vete hacia abajo y luego a la derecha. Te encontrarás con **una cascada, y justo después un muro**. Lanza a tu enemigo presionando el botón B, antes de atravesar la cascada. Sólo te quedará convertirte en **Wario rodante para coger la llave gris**.



Para encontrar el **cofre gris, debes volver al inicio** y bajar por la escalera que se encuentra a la izquierda. En este punto salta de plataforma en plataforma hasta dar con él.

32 THE BIG BRIDGE COFRE AZUL



Dirígete a la **izquierda y salta al agua**. Nada en esa dirección hasta encontrar una puerta. Entra por ella y avanza hacia la izquierda, rompiendo los bloques que salen a tu paso, hasta encontrar una escalera. Sube y **acaba con la araña que te impide el paso a unas plataformas**. Al final de se encuentra la escalera que te lleva a la llave azul.



Vuelve al agua y métete por la puerta que está en el fondo. **Bucea** en dirección abajo derecha, y te encontrarás con **dos pasillos**. En cada uno hay dos bloques que debes romper. Para entrar en el de la derecha, tienes que **meterte en una burbuja**. Una vez destruidos los bloques, bucea hacia la izquierda-abajo. Luego ve hacia la derecha, sal del agua y sube por la escalera. Baja por los escalones y desde el último salta agachado para pasar por el hueco. **Repite la secuencia hasta dar con el cofre azul**.

33 THE FRIGID SEA COFRE VERDE



Salta por las plataformas que hay a tu derecha hasta encontrar unos **osos polares**. Salta hasta la plataforma número 31 con oso polar y déjate caer hasta una zona de agua. A continuación métete por la puerta que sale a tu paso y nada hacia la derecha. **Podrás ver la llave aunque de momento no recogerla**. Para eso tienes que meterte por la puerta que se encuentra debajo. En la nueva estancia, pégate a la pared derecha y usa B para destrozarla. Te **abrirás camino hasta una tubería**. Métete por ella y camina hacia la izquierda hasta encontrar un **interruptor que congela el agua y te permite recoger la llave verde.**

El **cofre verde** es fácil de encontrar. Tan sólo tienes que **regresar al agua y nadar hacia la izquierda.**



34 CASTLE OF ILLUSIONS COFRE GRIS

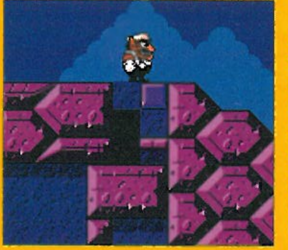


Nada más comenzar el nivel ve hacia la derecha y **entra por la primera puerta** que veas. **Activa el interruptor** y vuelve a la estancia anterior. Una **nueva plataforma se ha activado**. Sube, entra por la puerta y activa otro interruptor. Sal y sigue subiendo. Este proceso **se repetirá varias veces hasta que dés con la llave gris**. Ahora preocúpate de esquivar los **ataques de los zombies**. Si te convierten en uno de ellos, caerás hacia abajo y deberás volver a empezar.

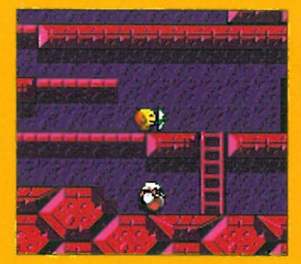


Vuelve al principio de la fase y entra por la primera puerta. Colócate en el **escalón de la derecha y pulsa B** para destrozarlo. Ahora da un **culetazo** (salta y pulsa hacia abajo) en el sitio donde hemos arrancado antes un trozo. Abrirás un agujero. Sube y **empuja la estufa** que hay en esta habitación hasta ese hueco. Una vez hayas tirado la estufa al nivel más bajo, vuelve a **empujarla hasta encontrar la plataforma que contiene el cofre**. Ah, y hay premio. Un **traje rojo** para romper grandes bloques.

35 SEA TURTLE ROCKS COFRE VERDE

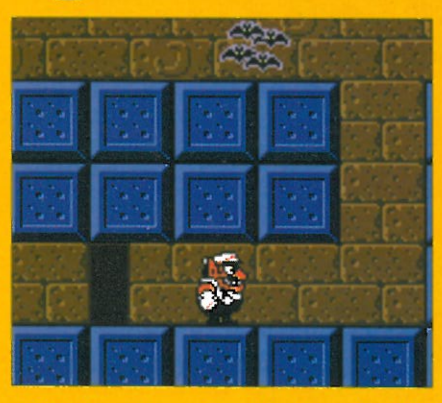


A la **derecha de la salida rompe dos bloques** que cierran tu paso a una puerta (qué bien viene el traje rojo). En la nueva estancia baja por cualquiera de las dos escaleras hasta llegar a dos rampas. Colócate en la izquierda y empieza a rodar saltando los obstáculos que encontrarás. El premio es la **llave verde**.



El **cofre verde** se encuentra en la rampa de la derecha. Repite el proceso anterior, pero esta vez lánzate por la otra rampa.

36 DESERT RUINS COFRE AZUL



Nos interesa que sea **de noche**. Avanza hacia la **izquierda** y entra por la **segunda puerta**. Rompe dos bloques normales y salta por el hueco. Ahora avanza hacia la derecha y entra por la puerta. En la nueva estancia, sigue hacia la derecha y abajo hasta encontrar un **grupo de murciélagos**. Déjate tocar por ellos y conviértete en **Wario vampiro** y después en **Wario murciélago**. Sube rápidamente hasta la llave azul y será tuya.



Vuelve a la zona donde están los **murciélagos**. Fíjate que el suelo está formado por **6 bloques azules**. Colócate en el segundo, contando de derecha a izquierda, y destrózalo cayendo sobre él con fuerza. Luego sigue hacia la izquierda hasta llegar a una puerta. Te encontrarás **un barril y un enemigo en una plataforma elevada**. Hazlo caer lanzándole el barril y déjate golpear por él para convertirte en **Wario rebotante**.

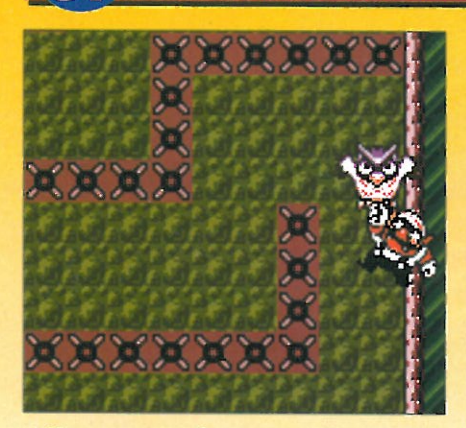
Sube hasta encontrar un interruptor, actívalo y vuelve donde los murciélagos para convertirte otra vez en **Wario murciélago**. Arriba a la izquierda se encuentra una puerta por la que debes entrar para conocer a otro gran enemigo: **salta sobre su cabeza para que escupa un inflador. Cae con fuerza sobre este aparatejo para inflar a tan agradable bichito y hacerle estallar**.

38 THE STAGNANT SWAMP COFRE VERDE



Avanza hacia la derecha y abajo hasta encontrar una puerta. Métete por ella y avanza hacia la derecha, **rompiendo los troncos agrietados y esquivando al ratón** que ya importunó al buscar el cofre rojo. Antes de llegar al final verás una puerta en una zona elevada. Sube por las plataformas hasta alcanzarla. En la siguiente habitación debes volver a subir por unas plataformas, aunque para ello tendrás que utilizar a los enemigos que se encuentran allí. **Para alcanzar la primera plataforma debes saltar sobre uno de ellos mientras tienes el otro en la mano**. Esto hace que en la siguiente plataforma vuelva a haber dos enemigos y puedas repetir esta fórmula. Arriba se encuentra la **llave verde**.

37 THE COLOSSAL HOLE COFRE VERDE



Tiene que ser de día para que puedas encontrar la llave verde. Avanza a la derecha hasta el **búho que está durmiendo**. Despiértalo y agárrate a sus patas mientras emprende el vuelo. Ve a la derecha hasta encontrar un hueco y otro búho. Agárrate a él y avanza **esquivando las bolas de electricidad** hasta llegar a una puerta. Entra y sube por la escalera que hay a mano izquierda: llegarás a una zona de plataformas.Salta hacia la derecha, mientras **esquivas un gran sol. La llave está al final.**



Con la llave en tu poder **vuelve a la escalera de la izquierda y déjate caer por el primer hueco** que veas. El último obstáculo son unos bloques con la imagen de la llama en su diseño. Déjate dar por los rayos de fuego que lanza el gran sol para **convertirte en Wario fuego** y así puedas destrozarlos. Recibirás un nuevo objeto de esos que tanto nos gustan, las **botas rojas**, para saltar mucho más alto.



Con la llave en tu poder, vuelve **donde encontraste la llave roja y salta a la tubería**. Con las **botas rojas** en tu poder, podrás alcanzarla. Métete por ella y prepárate para enfrentarte al... **PIRATA ESQUELETO**.



Para eliminarlo, debes **golpear las 4 calaveras que se encuentran en cada esquina de la habitación**, muy rápidamente. Recuerda que tienes que esquivar al pirata mientras golpeas a las calaveras. Si te agarra, te saca de la habitación y tienes que volver a empezar.

39 BENEATH THE WAVES COFRE GRIS

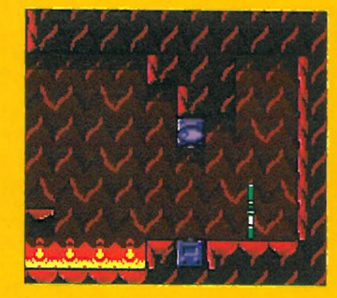


◄ **Salta al agua desde el inicio** y avanza hacia la derecha, hasta encontrar una puerta (que conste que necesitas las botas rojas). Dentro, debes **coger a un enemigo y utilizarlo para saltar por unos huecos**. La idea es que te **metas en el sexto**, contando de izquierda a derecha, si quieres obtener la **llave gris**.

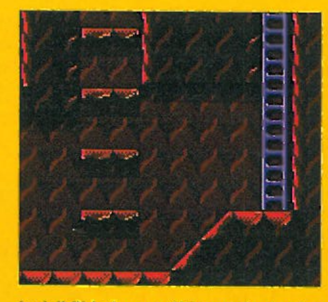


◄ Ahora debes volver al agua; llegarás a una zona donde hay **múltiples corrientes**. Justo en el centro hay una puerta; muévete por las corrientes para llegar a ella. Por último debes utilizar las **poleas para alcanzar el cofre gris**. Agárrate a la primera, te subirá hasta una encrucijada de poleas; ahora coge la de más arriba y posteriormente otra hasta que llegues a una nueva encrucijada. A continuación coge la primera que veas en tu camino y rápidamente la que está más a la derecha. Por último sólo te queda **rodar para romper un bloque y encontrar el cofre.**

40 CAVES OF FLAMES COFRE VERDE



◄ Nada más comenzar, baja por la escalera que hay a tu izquierda y salta por las plataformas hacia la derecha. Cuando llegues a la que está en el extremo derecho, **empieza a subir hasta una tubería**. Transfórmate en **Wario invisible** y tírate por un **hueco donde hay una moneda**; avanza hacia la derecha hasta la llave.



◄ Tras recoger la llave debes **convertirte en Wario fuego**. Después toca saltar plataformas hasta llegar a la zona de arriba a la derecha, donde podrás romper unos bloques con llama. Tu siguiente transformación debe ser otra vez en **Wario invisible**, pasa la puerta y baja por la escalera. Abajo debes dejarte dar por un **oso polar para romper tu invisibilidad**, y por último rodar hasta que llegues a una plataforma a la que debes subirte presionando el botón de salto. Salta hasta romper unos bloques que cierran tu paso al cofre.

41 THE STAGNANTS WAMP COFRE AZUL

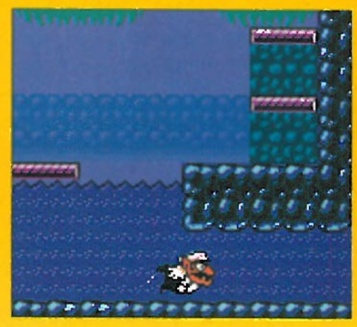


▲ Avanza hacia la derecha hasta el límite y baja por la escalera. Más abajo puedes ver un hueco y una pared rompible si tienes el **ajo**. Rómpela y entra por la puerta que aparece. En la nueva estancia, rompe unos **troncos agrietados** y **déjate caer por el primer hueco** que veas. Ahora anda hacia la derecha y destroza los troncos; tu objetivo es llevar a las **medusas hacia la izquierda**, concretamente justo debajo del hueco por el que has bajado. Cuando estén a esa altura, **déjate picar por una de ellas y sube hasta la llave**.



▲ Dirígete a la **derecha del hueco** que utilizaste para encontrar a las medusas, y tírate por el hueco que veas. En este punto debes repetir la operación con la que obtuviste la llave azul. **Consigue que las medusas te sigan hasta el hueco por el que acabas de bajar** y déjate picar por una de ellas para convertirte en Wario hinchado y así obtener el cofre azul fácilmente.

43 BANK OF WILD RIVER COFRE VERDE

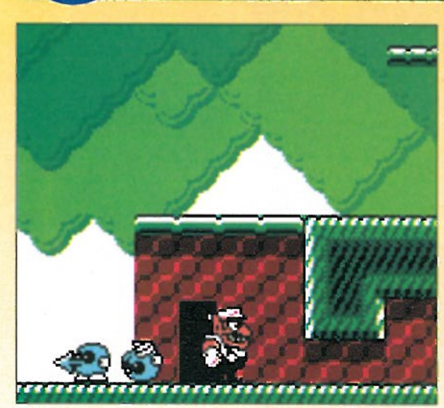


◄ Avanza hacia la derecha, hasta encontrar la **llave gris** y un hueco que lleva al agua. Métete por el agujero y **nada contracorriente (debes tener las aletas)** hasta entrar en una nueva zona. Utiliza las **enredaderas** para alcanzar la **llave verde**.

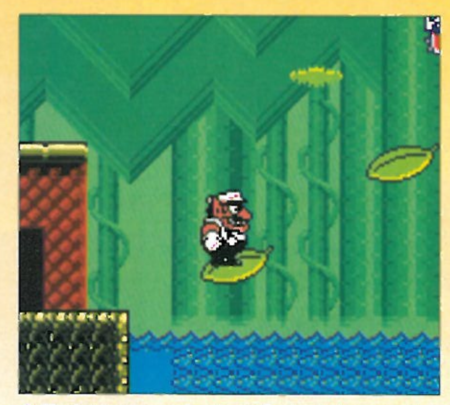


◄ Con la llave en tu poder debes seguir avanzando por las **enredaderas** hasta encontrar una puerta. Entra por ella y enfréntate al **pez mutante**. La única forma de eliminarle es hacer que **coma el trozo de queso que lleva un insecto que pulula por la pantalla**. Salta sobre él, para que deje caer el trozo de queso sobre el pez.

42 OUT OF WOODS COFRE VERDE



▲ Dirige tus pasos **hacia la derecha** del todo, hasta que divises la **llave verde** encima de una puerta. Utiliza las botas y a algún enemigo que tengas cerca para alcanzar la llavecita de marras.



▲ **Vuelve tus pasos hacia atrás**, hacia la segunda parte de la fase, y entra por la puerta que se encuentra allí. Salta **de hoja en hoja** hasta encontrar el **cofre**. Recuerda que para obtener el premio debes tener en tu poder **la bolsa y la avispa**.

44 TOWER OF REVIVAL COFRE VERDE



◄ **Sube por la torre** hasta llegar a una **zona de malla de hierro**. Esquiva a los enemigos que te tiran unas manzanas y conviértete en **Wario inflado** para romper los bloques que cierran tu paso a la llave. El **cofre verde** se encuentra en la **zona izquierda** de la malla de hierro.

45 EAST CRATER COFRE GRIS



▲ Debes caer hasta abajo del todo **(zona de lava)**, y **destrozar unos bloques agrietados** a la izquierda. Pasa los bloques y te encontrarás con una **rana gris**. Ahora tienes que saltar con fuerza hacia abajo, de modo que la rana vaya subiendo por las diversas plataformas. El esfuerzo se verá recompensado enseguida, con la plataforma que contiene la ansiada llave gris.



▲ **Vuelve ahora a la zona de lava** y déjate dar por el fuego. Convertido en **Wario fuego** debes volver al lugar **donde estaba la rana**, que volverá a aparecer abajo. Cuando te **conviertas en llama de fuego debes estar junto a la rana**. De esta manera, la eliminarás. Ahora debes continuar rápidamente hasta eliminar a otra rana y así quede limpio tu camino hacia el cofre gris.

46 CASTLE OF ILLUSIONS COFRE VERDE



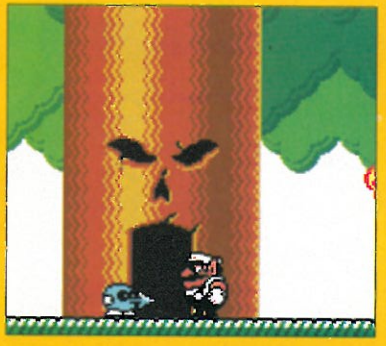
◀ Avanza hacia la derecha y entra por la puerta que aparece. Dentro de la nueva zona **activa el interruptor** y vuelve a salir para subir por la plataforma que has activado. Esta secuencia la deberás repetir varias veces, hasta encontrar una **plataforma con una puerta**. En este punto debes dar al **botón de ataque, y rápidamente al de salto**. Llegarás a una zona con un **oso polar** al que debes coger y tirar contra los bloques que puedes ver en la imagen. Baja por las escaleras, y salta por las diversas plataformas. Ten cuidado porque **una de ellas está escondida** detrás de una columna.



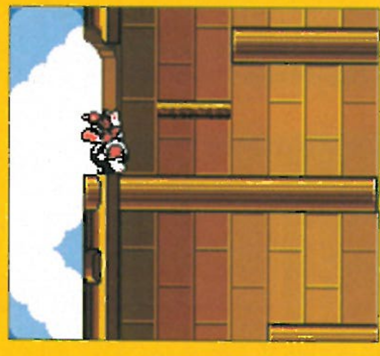
◀ A la derecha encontrarás un **enemigo con un martillo**. Lánzalo contra la pared para entrar en un nueva estancia con un **enemigo encerrado entre unos bloques y una puerta**. Entra y activa el interruptor para liberar al enemigo de la pantalla anterior. Vuelve y déjate tocar por él para convertirte en **Wario rebotante**. En ese estado ve subiendo por las plataformas de la izquierda hasta llegar a la **llave verde**.

El **cofre está en la zona del principio**. Sube por la primera plataforma, y después por una escalera para entrar por una puerta. Coge al enemigo y lánzalo contra la pared de la derecha, entra en la nueva estancia y activa el interruptor. Vuelve a la sala anterior y sube por las plataformas hasta encontrar una puerta. Entra y avanza hacia la derecha, hasta encontrar el cofre.

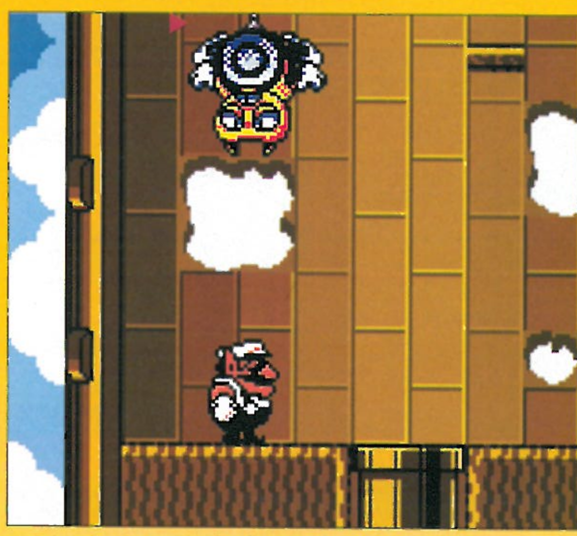
47 OUT OF WOODS COFRE AZUL



◀ Desde el inicio avanza hacia la derecha del todo. El **gran árbol que antes tenía la boca cerrada, ahora la tiene abierta**. Entra en su interior para obtener el cofre azul.

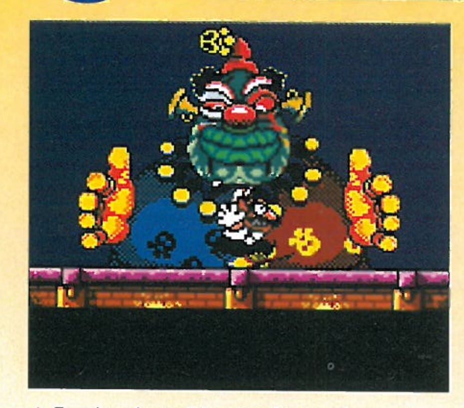


◀ Ve subiendo por las diversas plataformas hasta encontrar un hueco a la izquierda. Déjate caer por ahí para obtener la **llave azul**. Ahora debes **subir hasta la parte más alta del árbol**. Entra por la tubería y **elimina al penúltimo enemigo**.



▲ Este **arácnido nos hará sufrir un poco**, pero no te preocupes y sigue estos pasos para eliminarlo. La araña te **lanzará telas** que debes esquivar, y justo cuando toquen el suelo **recoger y lanzárselas a su careto (arriba + botón B)**. Conseguiremos que caiga al suelo, momento en que la araña es más vulnerable. En ese momento debes **saltar sobre ella con un sonoro culetazo. Repite estos pasos tres veces** y conseguirás la **quinta y última caja de música**. Vuelve ahora al templo y **elimina al dulce payasito**. Aquí tienes la estrategia.

48 JEFE FINAL



▲ En primer lugar debes **esquivar su choque de manos**, saltando o agachándote según sea a baja o a media altura. Este ataque lo repetirá varias veces seguidas, después llegará tu momento.



▲ Y tu momento consiste en **saltar sobre sus puños varias veces para eliminarle**. Por fin has liberado a este mundo de su bárbara amenaza y por tanto puedes regresar al tuyo.

RECUERDA ESTO

- *Recuerda que si consigues los 100 tesoros (aunque con 50 vale para terminar el juego), accederás a un modo Time Attack de lo más divertido. En él tendrás que entrar en cada stage para localizar 4 llaves y después salir a toda caña.*
- *Recuerda también otro consejo de Wario: Si estás a punto de conseguir la última llave de un stage, ve también a por las ocho monedas. Así podrás descubrir todos los trucos del juego.*

Operation Winback

TERCERA PARTE Y FINAL

Hale, hale, levanta de ahí y a hacer ejercicio, Jean. Súbete a la vagoneta, acaba con Thunder, elimina el receptor láser, pulsa el panel, acaba con el barril (sin bebértelo) y dile a Duke que sí, que vale, que otro día. ¡A ello!

FASE 14

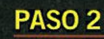
PASO 1





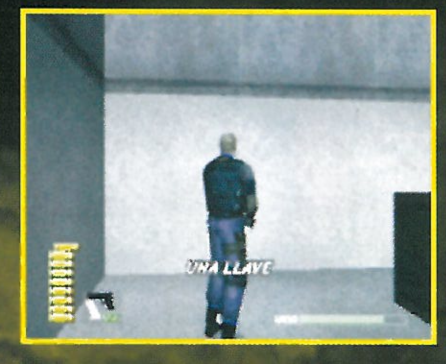
Cuando entres a esta habitación, **mata al señor y dispara al receptor**. Ahora ve a la puerta que no podías abrir.

PASO 2









Acciona el panel de control para que baje el nivel del agua y de esta forma puedas **desactivar el láser**. Ahora date la vuelta y **recoge la llave**.

FASE 16: EL SEÑOR THUNDER

PASO 1









Trata de esquivar al señor Thunder y ocúpate antes de los terroristas de las vagonetas móviles. Cuando hayas terminado con la sesión de tiro al plato, vete a buscar al señor Thunder para hacerle muchas y buenas. Equípate la **Shotgun y agáchate cuando empiece a disparar**, muy cerca de él. Verás que sus ráfagas no te alcanzan. Fusílale hasta dejarle la barra de energía a cero. Entonces grita "NGUE!!!", pero sólo si te apetece.

FASE 15

PASO 1





Dispara a los **dos terroristas** y ten mucho cuidado de no alcanzar las **cajas explosivas**. Más tarde colócate detrás de esta caseta y dispara al otro que hay en la barandilla. Finalmente **escóndete en la caja frágil** y acaba con el terrorista.

PASO 2





Corre en **dirección noroeste** hasta esta posición, y elimina al terrorista disparando a la caja explosiva. Después termina con los otros dos asilvestrados de violentas formas.

PASO 3







Corre hasta las cajas y mata a los terroristas hasta que llegues a la **última caja azul**. Una vez hecho esto, dispara al terrorista que se esconde detrás de la ametralladora, y así accederás a la **llave**. Cuando intentes alcanzarla, no dejarán de aparecer terroristas, entonces hazte con la ametralladora y no dejes de disparar.

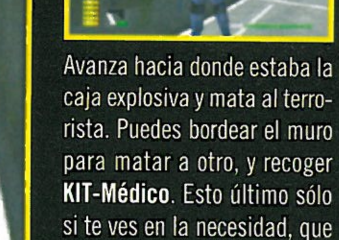
FASE 17

PASO 1




Al pasar por la **caseta azul, dispara a la caja explosiva** como un loco, a toda caña. Luego apóyate en la pared, y desde esa tranquila posición aniquila a los terroristas.

PASO 2

Avanza hacia donde estaba la caja explosiva y mata al terrorista. Puedes bordear el muro para matar a otro, y recoger **KIT-Médico**. Esto último sólo si te ves en la necesidad, que a lo mejor es un riesgo que...

PASO 3






Una vez **arriba**, golpea al terrorista que está de espaldas para que **no dé la alarma**. Si se lo permites, aparecerán francotiradores en la azotea (si no quieres complicaciones, vuelve a bajar por la escalera, los malos desaparecerán). Llega hasta el **receptor, destrúyelo** (como cuando Jimmy dijo "yo arreglo la radio, yo", martillo en ristre) y gira para cruzar la pasarela.

PASO 4





Cuando estés en el **almacén de vagonetas**, sal por la **puerta de la derecha y dispara**, desde la escalera, a la **caja explosiva**. Ha explotado, ¿no? ¡¿No?! ¡A la caja explosiva, la de las cositas amarillas! Sí, hay otras cajas, vale, perdonado. Ahora recoge el **KIT-Médico** y vuelve al lugar de inicio para entrar en la **última puerta**. Activa el panel con la manita, y ya tendrás **energía en las vagonetas**.

PASO 5






Activa el panel y Jean-Luc se meterá en la vagoneta. Mantente agachado cuando los láser estén cerca, pero no te cortes en disparar a los terroristas que hay debajo. No tendrás que hacer lo mismo cuando subas a la otra vagoneta, pero deberás disparar a dos receptores para no ser alcanzado. Una vez en tierra, dispara a la caja y al receptor, y entra a recoger **llave y lanzacohetes**. Vuelve a utilizar la vagoneta para llegar hasta la puerta.

FASE 18

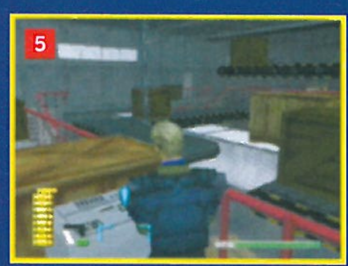








Como esta fase es algo laberíntica, vamos a ser buenos y os lo vamos a dar no masticado, sino insalivado, mascado, ingerido, digerido y... bueno. **Sube por la escalera y cúbrete en la caja de enfrente**. Ahora corre hacia la caja central para tener mejor posición para disparar a los terroristas. Después baja por la otra escalera 1. Mata a los señores y dirígete hacia la caja que hay al final de la cinta; allí hay una escalera, baja por ella 2. Finiquita a los terroristas y pon **rumbo al noroeste**, donde hay un **panel**. Ponlo en marcha y sube por la escalera. Cúbrete en la caja derecha y acaba con los malotes. Baja por la **escalera de barandillas rojas** y escóndete en la **primera caja** 3. Una vez muertos los enemigos, corre hasta el pasillo del final a la izquierda (donde Steve encontró su trágico final). Sube por la escalera, verás que hay un **panel** un poco más adelante. Mata a los terroristas que hay a tu izquierda y acciónalo. Avanza en **dirección noreste** y bordea el **container blanco**, mata al enemigo y baja por la escalera. Encárgate de los terroristas y sube por la escalera que hay al final. Activa el **panel** que hay a la izquierda y rápidamente dispara a los terroristas que aparezcan. Utiliza la **ametralladora** que tienes al lado 4. Avanza hacia adelante y luego hacia atrás, para matar a otros dos e impedir que se hagan con la potente ametralladora. Ve hasta el final del pasillo y acciona el otro **panel**, vuelve hacia atrás y liquida al intruso. Cuando estés en la **cinta transportadora**, gira a la otra cinta que hay a la izquierda y baja por la escalera 5 6. Llega hasta el final de la cinta y gírate, verás una escalera. Sube por ella. Mata unos cuantos terroristas, y sube por la escalera. Encárgate de los **mozos de la azotea** y ve hasta el final, donde hay otra escalera 7 8. Ya puedes **desactivar el láser**. Ahora vuelve sobre tus pasos, y dirígete a la escalera que hay en el pasillo de la ametralladora 9 10.













FASE 19

PASO 1



Pasa la verja y dispara a uno de los **barriles explosivos**. Aniquilarás a los terroristas y además te abrirás paso.

PASO 2



Cuándo bajes por la escalera, **arrímate a la caja y dispara** a los terroristas. Seguidamente sube por la escalera de enfrente, hasta el **punto de control**.

PASO 3



Destruye esta caja. Detrás hay un terrorista que quiere ponerte las cosas difíciles. ¡Que lo intente ahora!

PASO 4





Escóndete en la caja de la derecha, desde ahí controlarás a todos tus enemigos. Rompe la **caja frágil** que hay enfrente. Evita a los francotiradores yendo **agachado** hasta la escalera y termina la fase.



FASE 20

PASO 1





Baja, avanza **despacito** y golpea al terrorista. Sube de nuevo para disparar a otros pocos.

PASO 2





Una vez liquidado el sujeto, **dispara al dispositivo de cierre** y ve hacia la puerta. Allí activarás el panel.



PASO 3



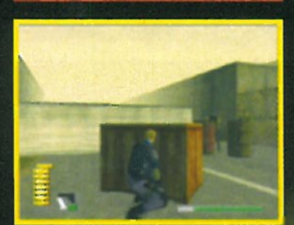


Al pasar el **primer YO-YO metálico**, colócate en la última caja, cubriéndote de los terroristas de la derecha. Mata primero al que tienes enfrente, subido en uno de los container. Antes de pasar el **segundo YO-YO**, arrímate a esta columna para matar a dos terroristas. Cuándo ya pases el último, hazlo con tu **arma bien cargada**. Dispara a granel a los dos terroristas, aquí no tienes dónde cubrirte.



FASE 21

PASO 1





Mata a estos dos enemigos disparando al **barril de la izquierda**, al que explota que da gusto. Cúbrete con el otro barril y encárgate de hacer bajar a esos niños de la azotea, que es que no ven el peligro, oye.

PASO 2



Nada más empezar, corre hacia la izquierda, y **alinéate con la caja explosiva** a una suficiente distancia, pero cubriéndote de los **ataques de DUKE**. Cuando la caja y los bidones exploten, utiliza la técnica del borracho, y apóyate en la columna. **Cuando su nivel de vida baje a un cuarto, Duke se volverá loco**, y disparará en círculos, abarcando así toda la habitación. Después de esto se irá hacia ti, entonces espéralo en la columna, y cuando se acerque y deje de atacar, dispara. Ahora deberás aprovechar y girar a la otra cara de la columna, mientras **Duke está intermitente**, y volver a repetir el proceso hasta terminar con él.

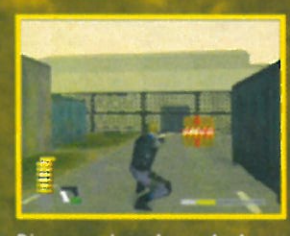


PASO 3



Cuando salgas al **exterior**, dirígete hacia la derecha y acaba con los terroristas a base de "bien, bien, tú lo has querido, querido". Si rompes la caja obtendrás un **Kit-Médico**. Y si eso, lo coges.

PASO 4





Dispara a la **caja explosiva** para que no lo hagan los soldados. Arrímate a la pared y liquida a estos tres, pero no te confíes y mata a otro, en el recodo, mediante factor sorpresa y balazos.

FASE 22

PASO 1



Rompe las cajas y **accede a los láser**. Mata al individuo de la izquierda y luego al que tienes un poco más adelante, pero ten cuidado con el láser si estás cubierto en la primera caja. Una vez muertos, esquiva los láser y **escóndete en el primer pasillo que hay a la izquierda**. Desde aquí mata al terrorista y **recoge algún objeto**, que los hay.

PASO 2



Cuando bajes por la **primera escalera**, corre hacia las cajas y cúbrete del que hay detrás. Dispara primero al que tienes a la derecha si no quieres que te pongan a caldo. Luego baja la rampa y **elimina a otros tres**.

PASO 3



Cuando estés en el **punto de control**, mata a los enemigos que te estorben (o sea, todos), y **bordea** la primera **caseta blanca** para **desactivar el láser**. Ahora pasa por el roto de la valla, y ve hasta el final para romper la caja explosiva. Ya tienes **acceso a la otra zona**, claustrofóbico.

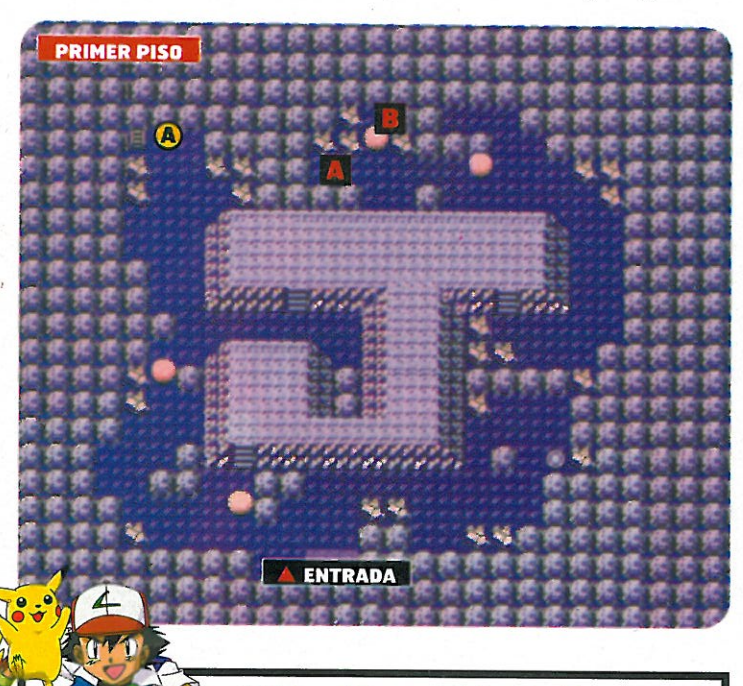
PASO 4

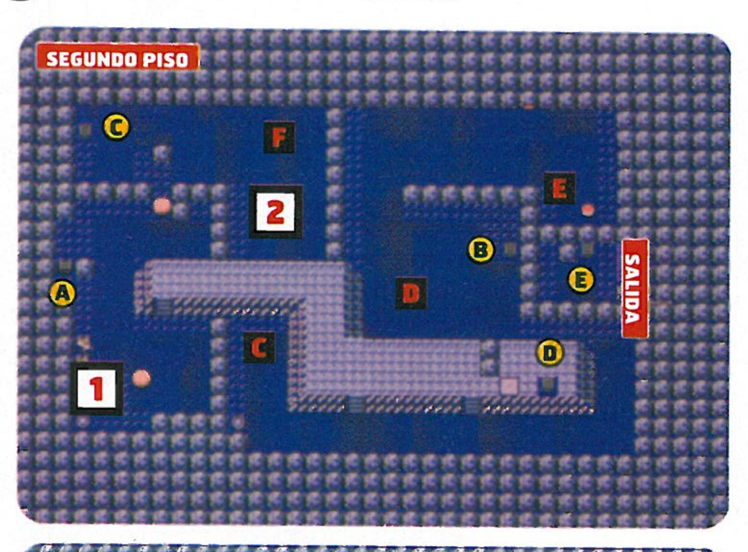


Mata al **terrorista que hay sobre el vagón de tren**. Sube, mata a otro, y vuelve a bajar para terminar con dos más.. Vuelve a subir, y ve hacia la ventana para **disparar al receptor**. Hala, la puerta ya no da calambre.

Calle Victoria

Una última mazmorra antes de la batalla final. Mejor que tengas Fuerza para empujar algunas rocas más...







Usando los mapas



La Calle Victoria se divide en tres niveles, y está lleno de Pokémon paseando.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran la conexión entre niveles. Entra por (A) en el Primer Piso, y llegarás a (A) en el Segundo Piso.

Pokétruco

Hay una extraña manera de capturar Pokémon de Agua en cualquier gimnasio que visites.

Basta con quedarse delante de una estatua y sacar la Caña. ¡Ash capturará Pokémon de Agua!

1 Pulsadores



Para resolver esta mazmorra, tienes que empujar las rocas sobre los pulsadores para mantener las puertas abiertas.

Usando esta técnica, tienes que abrir el camino a la escalera (D) del Segundo Piso. Ésta a su vez lleva a (E) y a la salida. Mira los mapas, que está todo bastante clarito, y terminarás enseguida.

2 Moltres



Como Articuno, esta es la única oportunidad de capturar este Ave Legendaria. Primero, y antes de nada, ve al Tercer Piso.

Ahora baja por (C) al segundo piso. Es un fuerte Pokémon de Fuego de N 50, así que asegúrate de llevar tu mejor criatura de Agua para bajar rápido su energía (y socarronería).



¡Hazte con todos!

ZUBAT	GOLBAT
● Raro ● Raro	● Raro ● Raro

ONIX	MAROWAK
● Raro ● Raro	● Raro ● Raro

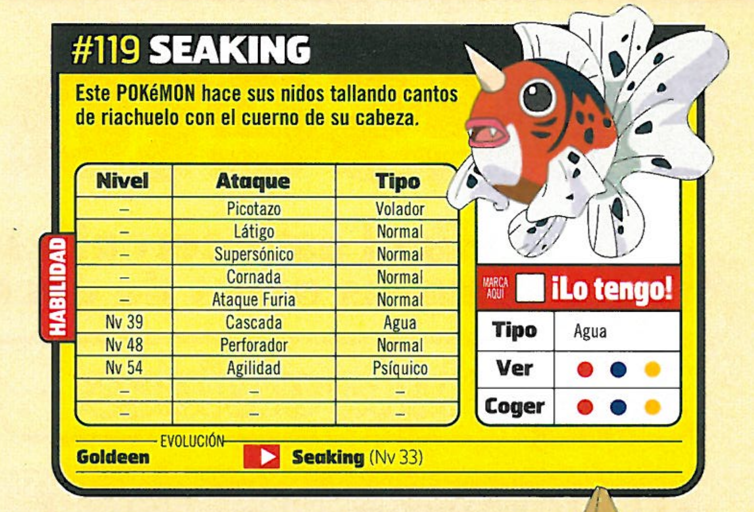
VENOMOTH	MACHOP
● Raro ● Raro	● Raro ● Raro

MACHOKE	GRAVELER
● Raro ● Raro	● Raro ● Raro

	GEODUDE
	● Raro ● Raro

¡Consíguelos!

- A CARAMELO RARO
- B MT 43, ATAQUE AÉREO
- C MT 05, MEGA PATADA
- D CURA TOTAL
- E MT 17, SUMISIÓN
- F PROTECCIÓN ESPECIAL
- G MAX REVIVIR
- H MT 47, EXPLOSIÓN



#119 SEAKING

Este POKéMON hace sus nidos tallando cantos de riachuelo con el cuerno de su cabeza.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
–	Látigo	Normal
–	Supersónico	Normal
–	Cornada	Normal
–	Ataque Furia	Normal
Nv 39	Cascada	Agua
Nv 48	Perforador	Normal
Nv 54	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Goldeen ▶ Seaking (Nv 33)



#120 STARYU

Mientras su parte central se mantenga intacta, crecerá de nuevo aunque haya sido destrozado.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 17	Pistola Agua	Agua
Nv 22	Fortaleza	Normal
Nv 27	Recuperación	Normal
Nv 32	Rapidez	Normal
Nv 37	Reducción	Normal
Nv 42	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 47	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Staryu ▶ Starmie (Piedra Agua)



#121 STARMIE

Su zona central es conocida como el núcleo. Se piensa que se comunica mediante colores.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Pistola Agua	Agua
–	Fortaleza	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Staryu ▶ Starmie (Piedra Agua)



#122 MR. MIME

Siempre practica la misma pantomima. Hace creer al enemigo que existe algo que no es real. Y acaba derrotándole.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Confusión	Psíquico
–	Barrera	Psíquico
Nv 23	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 31	Doblebofetón	Normal
Nv 39	Meditación	Psíquico
Nv 47	Substituto	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Mr. Mime



Meseta Añil

¡El final está cerca! Afortunadamente, puedes ir de compras antes de encararte con el Alto Mando.

No lo olvides

1 La Tienda

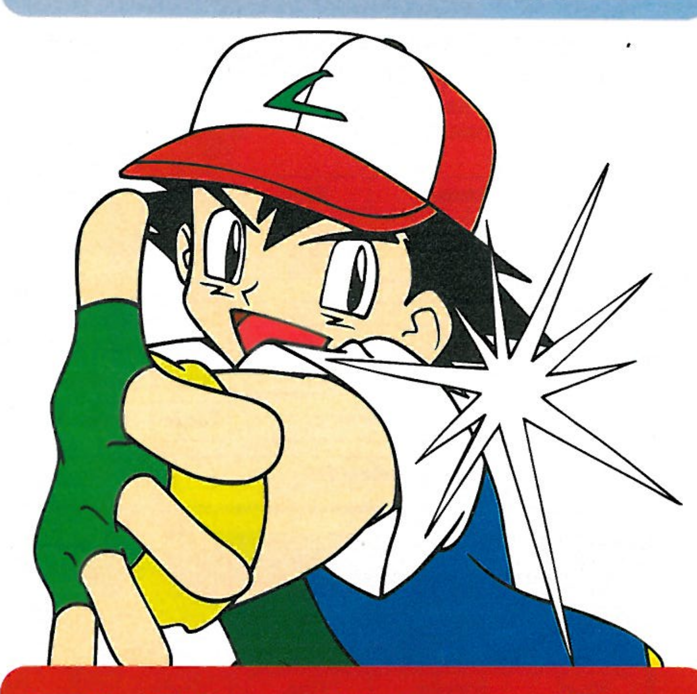


Es tu última oportunidad de hacerte con objetos antes de la batalla final, así que saca el monedero.

Tienes cuatro fuertes Maestros por delante, así que prepárate. Muchos de tus Pokémon se desmayarán antes de terminar la batalla. Te recomendamos comprar Revivir y Cura Total. Te harás con mucho más dinero al acabar con los Maestros.

Lista de precios

Ultra Ball	1.200	Cura Total	600
Súper Ball	600	Revivir	1.500
Restaurar todo	3.000	Máx Repelente	700
Máx Poción	2.500	–	–



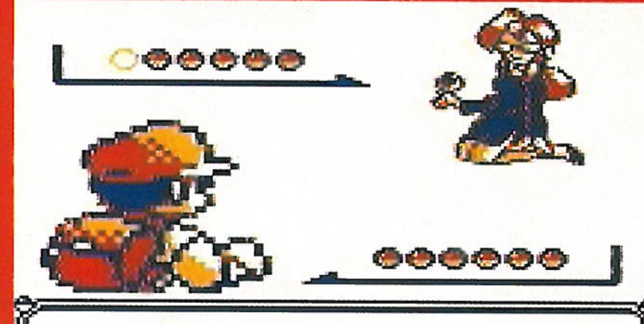
El Alto Mando

Los mejores Maestros Pokémon del mundo te esperan para desafiarte. ¡A por ellos...!

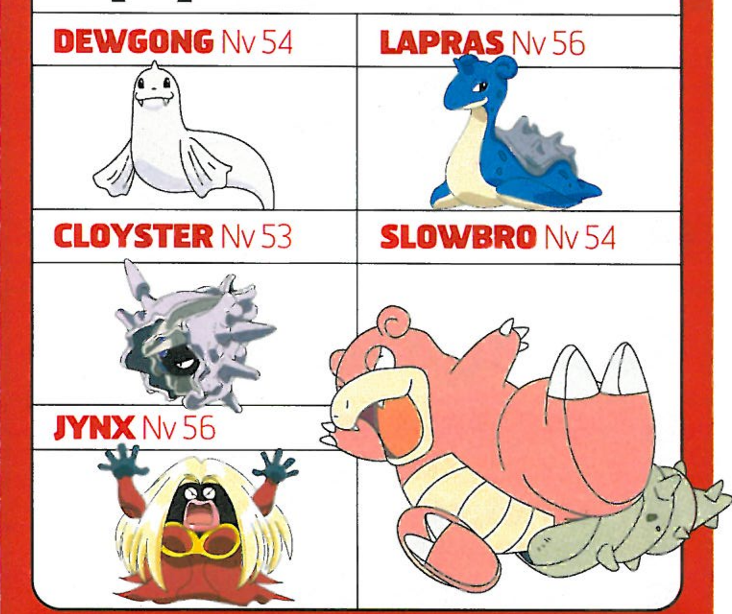
Lorelei

Maestra de Pokémon Hielo

La fría Lorelei usa Pokémon de Hielo, así que estate atento a sus ataques congelantes. Algunos también tienen poderes de Agua. Prepárate.



Equipo de Lorelei



Consejo para Lorelei

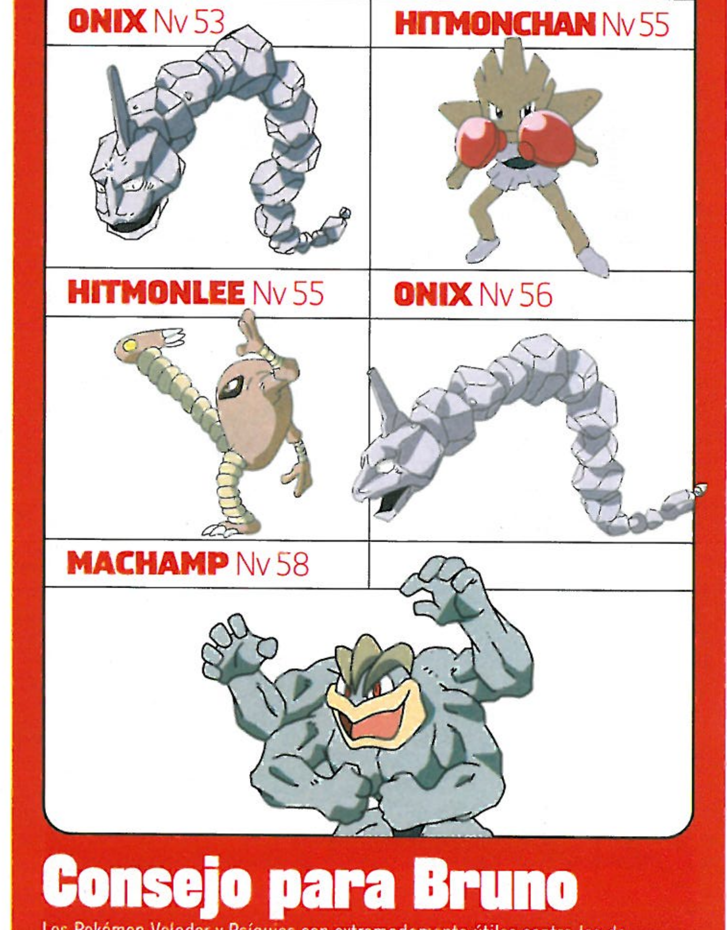
Los Pokémon de Fuego, Lucha y Roca son efectivos contra el equipo de Lorelei, mientras que Eléctricos y Planta hacen la lucha más igualada y difícil.

Bruno

Maestro de Pokémon de Tierra y Lucha

El robusto equipo de Bruno es mortalmente poderoso, pero podrás reírte de toda la panda con un equipo de Pokémon bien equilibrado.





Consejo para Bruno

Los Pokémon Volador y Psíquico son extremadamente útiles contra los de Lucha, y los Pokémon Agua también pegan lo suyo.

#123 SCYTHER

Se agazapa en la hierba alta para saltar sobre su enemigo con sus guadañas. Se mueve como un ninja.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ataque Rápido	Normal
Nv 17	Malicioso	Normal
Nv 20	Foco Energía	Normal
Nv 24	Doble Equipo	Normal
Nv 29	Cuchillada	Normal
Nv 35	Danza-Espada	Normal
Nv 42	Agilidad	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Volador
Ver	● – ●
Coger	● – ●

EVOLUCIÓN
Scyther

#124 JYNX

Parece moverse como si estuviera bailando un ritmo de su propia creación. Menea mucho sus caderas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Destructor	Normal
–	Beso Amoroso	Normal
Nv 15	Canto	Normal
Nv 23	Doblebofetón	Normal
Nv 31	Puño Hielo	Hielo
Nv 39	Meditación	Normal
Nv 47	Ventisca	Hielo
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Hielo/Psíquico
Ver	● ● ●
Coger	● ● –

EVOLUCIÓN
Jynx

#125 ELECTABUZZ

Cuando hay un apagón, es más que posible que este POKéMON se haya comido la energía.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ataque Rápido	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 34	Impactrueno	Eléctrico
Nv 37	Chirrido	Normal
Nv 42	Puño-Trueno	Eléctrico
Nv 49	Pantalla Luz	Psíquico
Nv 54	Trueno	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● – –
Coger	● – –

EVOLUCIÓN
Electabuzz

#126 MAGMAR

Nacen en volcanes activos. Su cuerpo parece una gran bola de fuego ya que está en llamas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ascuas	Fuego
Nv 36	Malicioso	Normal
Nv 39	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 43	Puño Fuego	Fuego
Nv 48	Pantalla Humo	Normal
Nv 52	Polución	Veneno
Nv 55	Lanzallamas	Fuego
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	– ● –
Coger	– ● –

EVOLUCIÓN
Magmar

Agatha

Maestro de Pokémon Fantasma y Veneno

Como recordarás por lo sucedido en Torre Pokémon, luchar contra Pokémon Fantasma no es cosa de risa. Pero además, ¡Agatha los tiene todos y no le da miedo usarlos! Va a costarte más de la cuenta acabar con ella.



Equipo de Agatha

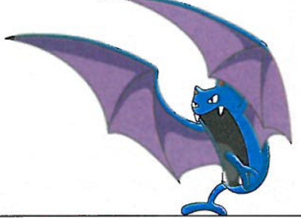
GENGAR Nv 60



GENGAR Nv 56



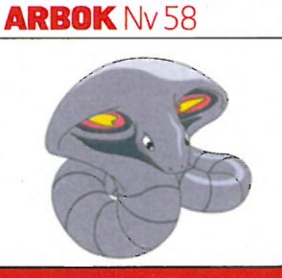
GOLBAT Nv 56



HAUNTER Nv 55



ARBOK Nv 58



Consejo para Agatha

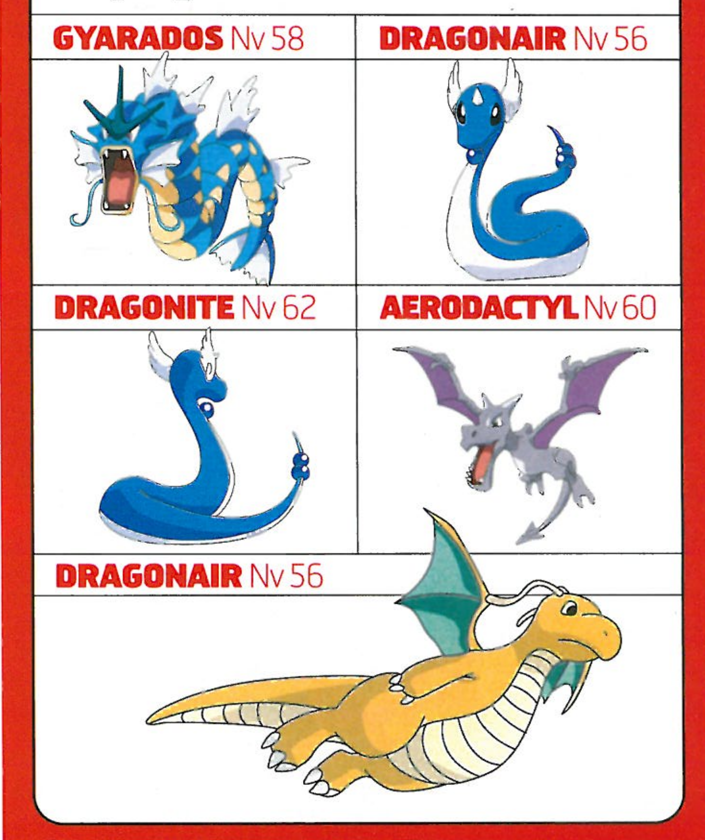
Con suerte, tendrás un poderoso Pokémon, como Raticate, con el movimiento Cavar, que daña a Fantasmas. Si no, céntrate en ataques de Agua, Eléctricos y de Fuego. ¡Cuidado! Puede cambiar sus Pokémon a voluntad.

Lance

Maestro de Pokémon Dragón

Lance es el jefe del Alto Mando, e increíblemente poderoso. Sin embargo, todos sus Pokémon pueden eliminarse fácilmente si utilizamos un equipo equilibrado. A continuación te damos algunas pistas.





Consejo para Lance

El Tipo Dragón no aguanta los ataques de Hielo y Lucha, o el Híper Rayo. Usa a Articuno. Los Dragones son fuertes, así que lleva muchas pociones. Si tienes a Blastoise, ¡úsalo contra el Aerodactyl!

¡Alerta aguafiestas!

Los próximos cuadros desvelan totalmente el argumento del juego, así que lo hemos escrito en modo invertido para intentar guardar la sorpresa.

Si no te importa arruinar la sorpresa final del juego, mira estos importantes trucos con la ayuda de un espejo...

Gary



Campeón Actual

Ha vuelto, y esta vez juega a ganar. La formación de su equipo depende del Pokémon que eligió al principio del juego.

Equipo Gary (tres primeros)

ALAKAZAM Nv 59

RHYDON Nv 61

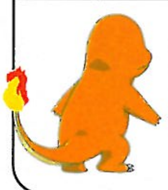
PIDGEOT Nv 61

SI ELIGE A BULBASAUR...

GYARADOS Nv 61
ARCANINE Nv 63
VENUSAUR Nv 65

SI ELIGE A SQUIRTLE...

ARCANINE Nv 61
EXEGGUTOR Nv 63
BLASTOISE Nv 65



SI ELIGE A CHARMANDER...

EXEGGUTOR Nv 61
GYARADOS Nv 63
CHARIZARD Nv 65

Consejo para Gary

Si tus Pokémon están por encima del Nivel 74, le ganarás seguro. Gary tiene una buena mezcla de Pokémon en su equipo, y no es especialmente débil en ningún aspecto.

¿Y ahora qué?

El Alto Mando ha sucumbido ante ti, pero el juego aún no ha terminado. ¡Cura a esos Pokémon!

Hay dos interesantes lugares más para explorar, cada uno cargado de nuevos Pokémon. Pronto tu Pokédex estará completa...



#127 PINSIR



Atrapa a su presa con sus pinzas, y aprieta bastante fuerte. No se mueve si hace mucho frío.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Agarre	Normal
Nv 25	Movimiento Sísmico	Lucha
Nv 30	Guillotina	Normal
Nv 36	Foco Energía	Normal
Nv 43	Fortaleza	Normal
Nv 49	Cuchillada	Normal
Nv 54	Danza-Espada	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Ver	– ● ●
Coger	– ● ●

EVOLUCIÓN
Pinsir

#128 TAUROS

Un rudo Pokémon repleto de energía vital. Cuando corre, no se detiene hasta que choca contra algo.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
Nv 21	Pisotón	Normal
Nv 28	Látigo	Normal
Nv 35	Malicioso	Normal
Nv 44	Furia	Normal
Nv 51	Derribo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Tauros

#129 MAGIKARP



Es famoso por resultar poco fiable. Puede encontrarse nadando en mares, lagos, ríos y charcos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Salpicadura	Normal
Nv 15	Placaje	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Magikarp ▶ Gyarados (Nv 20)

#130 GYARADOS



Este Pokémon es enormemente destructivo. En la antigüedad, era conocido por destruir ciudades enteras.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
Nv 20	Mordisco	Normal
Nv 25	Furia Dragón	Dragón
Nv 32	Malicioso	Normal
Nv 41	Hidro Bomba	Agua
Nv 52	Hiper Rayo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Volador
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Magikarp ▶ Gyarados (Nv 20)

Central Eléctrica

Una vez con la habilidad Surf, vuelve a la Ruta 9 y rema a lo largo del río para llegar a la Central Eléctrica.



No lo olvides

1 ¿Amigo o...?



Parece haber montones de objetos guays desperdigados por toda la Central, ¡pero ten cuidado! Muchos son Voltorbs dormidos.

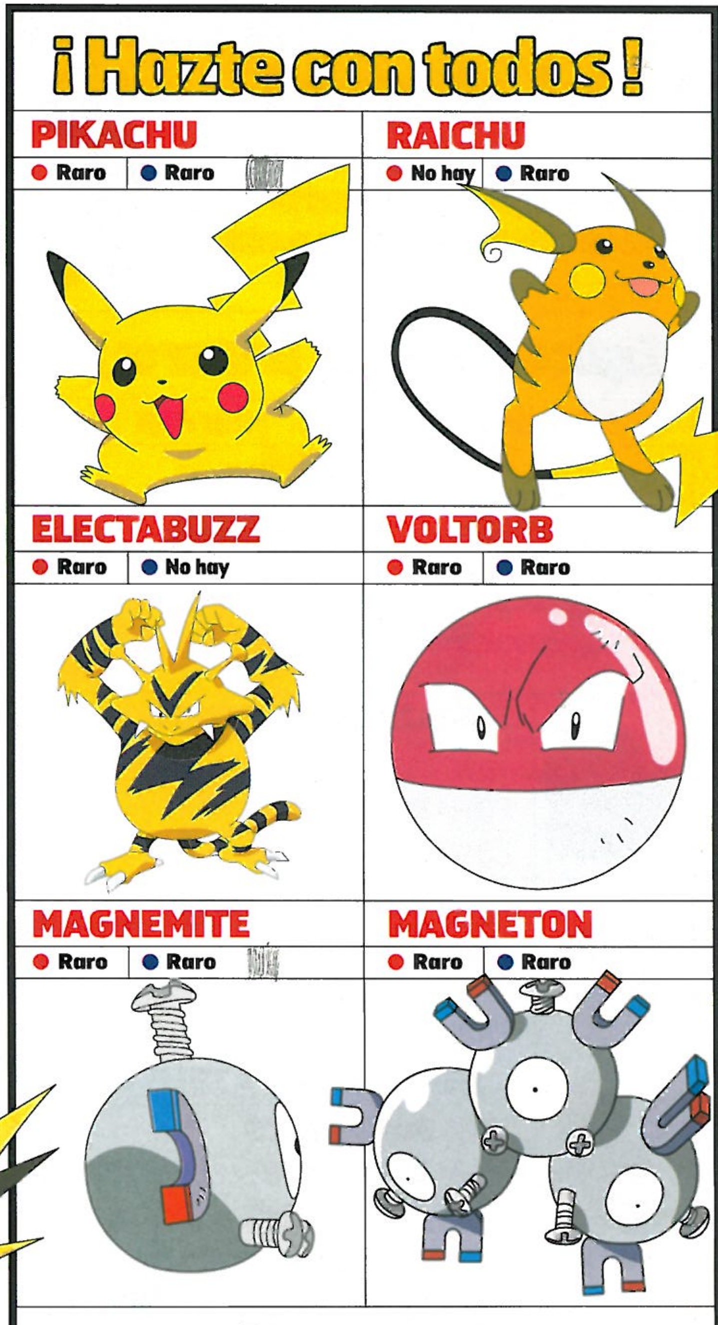
No hay manera de diferenciarlos, así que asegúrate de tener energía suficiente para pelear antes de tocarlos.

2 Zapdos

La tercera Ave Legendaria. Un Pokémon Eléctrico y muy poderoso además.

Necesitarás montones de Ultra Balls para tener si quiera una oportunidad de capturarlo. Un fuerte ataque de dormir aumentará tus posibilidades de victoria.

¡Hazte con todos!



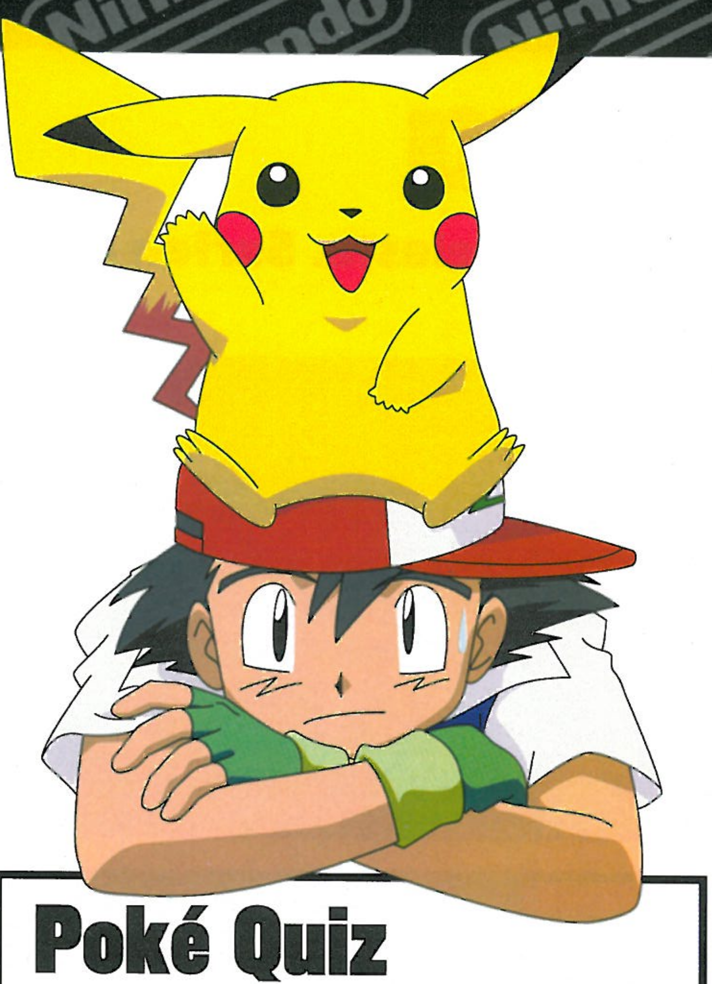
¡Consíguelos!

- A MÁS PS
- B CARBURANTE
- C CARAMELO RARO
- D MT 33, REFLEJO
- E MT 25, TRUENO

Pokétruco

No gastes tus Caramelos Raros subiendo de Nivel a tus Pokémon al principio del juego. Mejor guárdalos en tu PC.

Cuando un Pokémon llega, digamos, al N 90, ¡puede llevar 21,000 Puntos de Experiencia subir un Nivel! Entonces sí es buen momento para los Caramelos.



Poké Quiz

A estas alturas debes ser un experto Pokémon. Veamos todo lo que sabes sobre este universo...

(1) ¿Quién creó Pokémon y en qué país se originaron?
(2) ¿Quién es el tercer líder Pokémon?
(3) ¿Qué dos Pokémon no puedes VER en Pokémon Amarillo?
(4) ¿Qué dos Pokémon utilizan la Piedra Trueno para evolucionar y en qué se transforman?
(5) Nombra las dos evoluciones de Poliwag.
(6) Los Pokémon Dragon son muy efectivos contra un tipo determinado de Pokémon. ¿Sabrías decirnos cuál?
(7) Nombra todos los juegos de Pokémon que han salido hasta ahora para Game Boy.
(8) Eeve es capaz de evolucionar a tres Pokémon diferentes. ¿Cuáles son, y qué Piedra Elemental debes utilizar para conseguirlos?
(9) ¿Cuál es el único sitio donde puedes capturar a Articuno?
(10) ¿De quién es la madre que protege el séptimo piso en la Torre Pokémon?

(1) Satoshi Tajiri, Japón. (2) Lt. Surge. (3) Magmar y Electabuzz. (4) Pikachu a Raichu y Eeve a Jolteon. (5) Poliwhirl y Poliwrath. (6) Contra los tipo Dragón. (7) Pokémon Rojo, Pokémon Azul, Pokémon Amarillo, Pokémon Pinball, Pokémon Trading Card, Pokémon Gold, Pokémon Silver y Pokémon Verde (sólo en Japón). (8) Vaporeon, con la Piedra Agua, Jolteon con la Piedra Trueno, Flareon con la Piedra Fuego. (9) Islas Espuma. (10) La madre de Cubone, Marowak.

#131 LAPRAS



Este espíritu gentil es capaz nada menos que de leer la mente. Puede llevar a la gente a través del mar.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Pistola Agua	Agua
–	Gruñido	Normal
Nv 16	Canto	Normal
Nv 20	Neblina	Hielo
Nv 25	Golpe Cuerpo	Normal
Nv 31	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 38	Rayo Hielo	Hielo
Nv 46	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Hielo
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Lapras

#132 DITTO

Cuando se fija en un enemigo, su cuerpo se transforma en una perfecta copia del mismo, gracias a que imita su código genético.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Transformación	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Ditto

#133 EEVEE



Su código genético es muy inestable. Se sabe que puede evolucionar en diversas razas de Pokémon, según la piedra elemental.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Ataque-Arena	Normal
Nv 27	Atque Rápido	Normal
Nv 31	Látigo	Normal
Nv 37	Mordisco	Normal
Nv 45	Derribo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Eevee

#134 VAPOREON



Su estructura celular se parece a las moléculas de agua. Vaporeon resulta invisible en zonas acuáticas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Ataque-Arena	Normal
Nv 27	Ataque Rápido	Normal
Nv 31	Pistola Agua	Agua
Nv 37	Látigo	Normal
Nv 40	Mordisco	Normal
Nv 42	Armadura Ácida	Veneno
Nv 44	Niebla	Hielo
Nv 48	Neblina	Hielo
Nv 54	Hidro Bomba	Agua

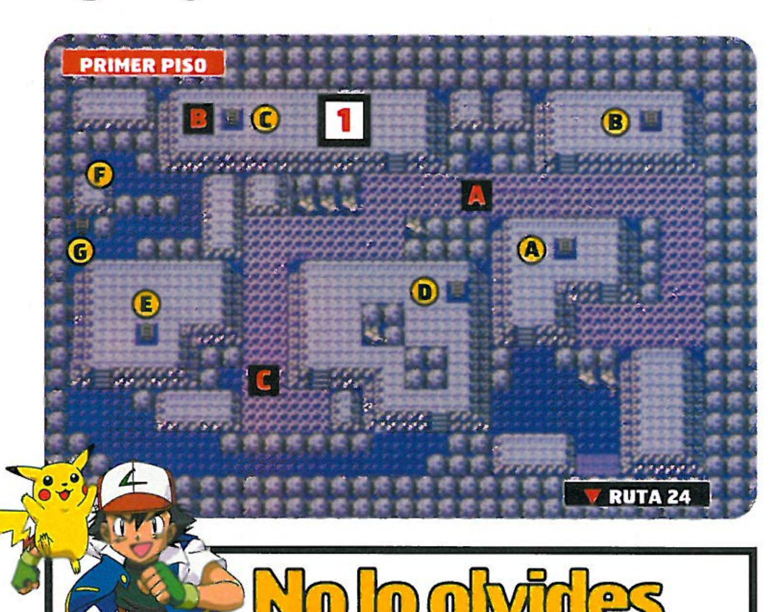
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

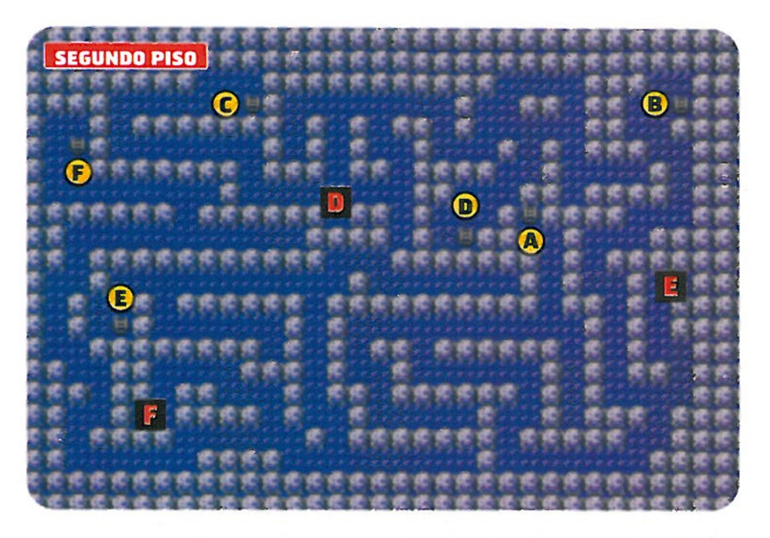
Tipo	Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN
Eevee ▶ Vaporeon (Piedra Agua)

Mazmorra Rara

Vuelve a la Ruta 24, al norte de Ciudad Celeste. Surfea en el agua y rema al sur hasta ver una cueva.





SÓTANO

G

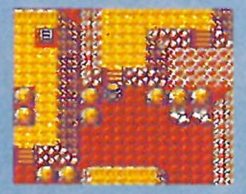
G

H

2

No lo olvides

Usando los mapas



La Mazmorra Rara se divide en tres niveles, con algunos de los Pokémon más poderosos que hayas visto nunca.

Las letras AMARILLAS del mapa muestran las conexiones entre niveles. Si subes la escalera (A) del Primer Piso, llegarás a (A) en el Segundo Piso. De verdad, es muy simple.

1 Criaturas raras



La Mazmorra Rara es un lugar peligroso, pero un paraíso para los que quieran completar su Pokédex.

Asegúrate de tener un sólido equipo Pokémon y montones de Poké Balls para lanzar. ¡Feliz captura!

Pokétruco

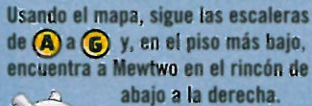
Cuando por fin hayas capturado los 150 Pokémon, vuelve a la Mansión Azulona de Ciudad Azulona y verás qué sorpresa.

Habla al chico de Game Freak del segundo piso –el que no está sentado frente a un ordenador– y te dará... ¡bueno, es una sorpresa!

2 Mewtwo

Usando el mapa, sigue las escaleras de (A) a (G) y, en el piso más bajo, encuentra a Mewtwo en el rincón de abajo a la derecha.

Si aún tienes la Master Ball, lánzala y recoge tu premio. Si no, acabas de entrar en una larga batalla...





¡Hazte con todos!



WIGGLYTUFF	ARBOK
● Raro ● Raro	● Raro ● No hay

SANDSLASH	VENOMOTH
● No hay ● Raro	● Raro ● Raro



¡Hazte con todos!

KADABRA
● Raro | ● Raro

PARASECT
● Raro | ● Raro

RAICHU
● Raro | ● Raro

DITTO
● Raro | ● Raro

RHYHORN
● Raro | ● Raro

GOLBAT
● None | ● Raro

HYPNO
● Raro | ● Raro

MAGNETON
● Raro | ● Raro

DODRIO
● Raro | ● Raro

MAROWAK
● Raro | ● Raro

ELECTRODE
● Raro | ● Raro

CHANSEY
● Raro | ● Raro

¡Consíguelos!

- **A** ÉTER MAX
- **B** PEPITA
- **C** RESTAURAR TODO
- **D** RESTAURAR TODO
- **E** MÁS PP
- **F** ULTRA BALL
- **G** MAX REVIVIR
- **H** ULTRA BALL

#135 JOLTEON



Un Pokémon muy sensible. Se entristece o enfada con mucha facilidad, lo que le da bastante energía.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Ataque-Arena	Normal
Nv 27	Ataque Rápido	Normal
Nv 31	Impactrueno	Eléctrico
Nv 37	Látigo	Normal
Nv 40	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 42	Doble Patada	Lucha
Nv 44	Agilidad	Psíquico
Nv 48	Pin Misil	Bicho
Nv 54	Trueno	Eléctrico

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Eevee ▶ Jolteon (Piedra Trueno)

#136 FLAREON



El cuerpo de este Pokémon posee una cámara ígnea. Cuando exhala aire, es a la temperatura de 3000º Celsius.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Ataque-Arena	Normal
Nv 27	Ataque Rápido	Normal
Nv 31	Ascuas	Fuego
Nv 37	Látigo	Normal
Nv 40	Mordisco	Normal
Nv 42	Malicioso	Normal
Nv 44	Giro Fuego	Fuego
Nv 48	Furia	Normal
Nv 54	Lanzallamas	Fuego

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fuego
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Eevee ▶ Flareon (Piedra Fuego)

#137 PORYGON



La gente dice que es el único Pokémon que puede volar en el espacio. Sin embargo, aún no lo ha logrado.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Afilar	Normal
–	Conversión	Normal
Nv 23	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 28	Fortaleza	Normal
Nv 35	Agilidad	Psíquico
Nv 42	Tri-Ataque	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Porygon

#138 OMANYTE



Este antiguo Pokémon fue recuperado de un fósil. Nada muy bien gracias al movimiento de sus diez tentáculos.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Pistola Agua	Agua
–	Refugio	Agua
Nv 34	Cornada	Normal
Nv 39	Malicioso	Normal
Nv 46	Clavo Cañón	Normal
Nv 53	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Roca/Agua
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN: Omanyte ▶ Omastar (Nv 40)

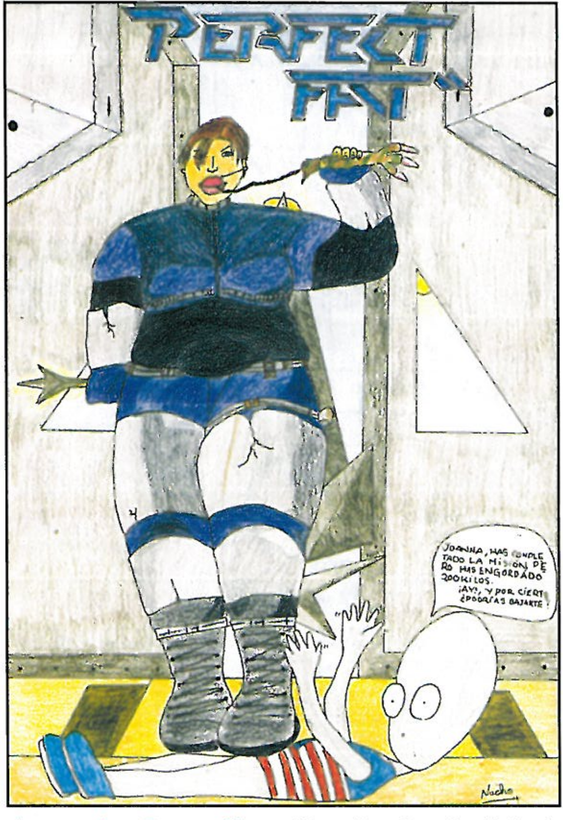
El dibujo del mes



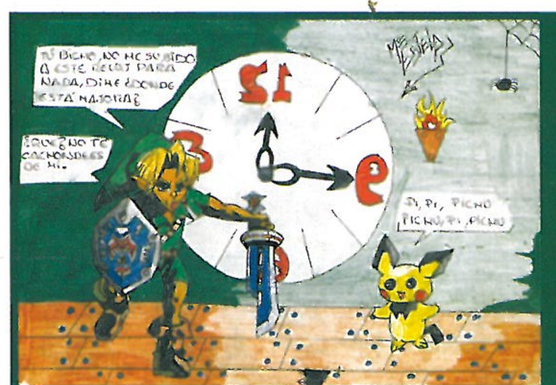
Oliver González Jiménez

(Puerto del Rosario, Las Palmas)

Oliver, majo... Si este dibujo que nos has mandado fuese una de las fases de Perfect Dark, qué asco de juego sería. Un "ajcazo", como diría Jimmy, quien, por cierto, se ha partido las rótulas con esas... ¡chanclas Pikachu!



Ignacio González *(Don Benito, Badajoz)*



Estela Muñoz Salas

(Córdoba)

Quién iba a decirle a Link que en la Torre del Reloj no habría Skull Kid alguno, sino un Pichu que, la verdad, de poco le va a servir a Link. Jimmy: A no ser que le meta un espadazo y se haga una máscara con el bich... Em... No, vamos, que muy bonito, Estela.



A VECES LLEGAN CARTAS...

De un futuro relojero

Hola, que tal.

Me gustan los **relojes**, sobre todo los **vuestros**, porque son de **N64**.
El reloj es rojo, de manecillas y pone **NINTENDO 64**.
Los **relojes** son **mi pasión**.
No tengo reloj, Jimmi me lo ha robao.
Lo sé por su olor del sobaco.
Nunca puedo comprar la revista NINTENDO ACCIÓN por que no sé la **hora** que es.
Me **gustan** los **relojes**.
Me gustan **mucho**.
Me gustan **un mazo**.
No es por pedir, pero **no tengo reloj**.
Me **gusta vuestro reloj**.
Aprendí a decir **reloj** a los 7 meses.
Quiero vuestro reloj.

PD: Acaso está Jimmi apuntado a AMIGOS DE LO AJENO S.A.
Hala adiós con Dios

Diego González Gutiérrez

(Madrid)

10 Controller Pak cada mes



Envíanos tus dibujos, fotos, cartas y, si los publicamos, participarás en el sorteo de 10 Controller Pak para tu Nintendo 64 cada mes. ¡Que no, que no estáis soñando! Ya sabéis la dirección, ¿no? Pues ... Hobby Press. Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Mejor si ponéis en el sobre Zona Zero. Las veremos antes.



Anabel Jordán López

(Mataró, Barcelona)

Pues la verdad, Anabel, no estaría mal cambiar a Epona por Rapidash. Así bastaría con Derribo, Gruñido y Pisotón para machacar al "pesao" de Skull Kid. Y mientras, Link se puede hacer unos huevos con bacon en la crin de su montura. Perfecto. Hablaremos con Miyamoto.

Alex Boado Martínez
(Lugo)

Hay que ser jugón, pero jugón de los de antes, hijos míos, para seguir con la N64 mientras coméis. Lo que no nos explicamos es lo de ¡jugar durmiendo! Jimmy: Pues no es raro. Yo el otro día me dormí mientras jugaba a contar ovejinas.







Simón Terroba Calavia *(Logroño)*



Daniel García Lucam
(Valladolid)



Laude Lorido Pérez
(Fabero, León)

Jimmy: Como éstos de NA se han ido a dormir, Laude, pues que ya te comento yo el dibujo ¿eh? A ver... ¡Oh, cuánta gente! ¡Eh, Pichaku! ¡Mola!

Trucos en clave Nintendo

✉ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es ✉ Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8, 2ª Planta. 28020 Madrid.

San Francisco Rush 2049

N64

Ahí van algunos truquillos que te permitirán sacarle más jugo a éste de alitas y coches.

Primero debes desbloquear el menú "Vidas": resalta el menú "Opciones" y, mientras mantienes pulsados **L+R+ C-arriba y C-derecha, presiona Z.** Una vez dentro deberás desbloquear cada uno de los trucos de la misma manera (resaltándolos y pulsando su combinación correspondiente).





- **Repuestos:** L+R+Z, C-abajo, C-izquierda, C-arriba, C-derecha, L+R+Z.
- **Frenos:** C-abajo, C-abajo, L+R+C-arriba, C-arriba, C-arriba, L+R+C- abajo.
- **Invencibilidad:** C-derecha, L, R, R, L, C-izquierda+C-abajo+Z.
- **Coches invisibles:** C-arriba, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, L, R, Z.
- **Circuitos invisibles:** C-derecha, C-derecha, L+R+C-izquierda, C-izquierda, C-izquierda, L+R+C-derecha.
- **Superllantas:** Z, Z, L, R, C-arriba, C-arriba, C-izquierda, C-derecha, C-abajo.
- **Masa:** R+C-abajo, L+C-arriba, R+C-izquierda, L+C-derecha.

Army Men: Sarge's Heroes

N64

Introduce estos passwords para obtener trucos varios.

- **DNSTHMN** Seleccionar nivel.
- **NSRLS** Todas las armas.
- **MMRTL** Invencibilidad.
- **MMLVSRM** Munición al completo.
- **CNTN** Continuaciones infinitas.
- **DNLVSHSF** Invisibilidad.
- **DRVLLVSMM** Modo mini.
- **TNSLDRS** Soldado de ojalata.
- **GRNGRLRX** Vikki.
- **PLSTRLVSVG** Plastro.



Road Rash 64

N64

¿De verdad lo quieres todo, todo y todo? Bueno pues ahí va. Luego no digas que te nos has empachado de victorias.

- **Arsenal al completo.** En el menú principal presiona: C-arriba cinco veces, L, C-derecha y Z, y dispondrás de todas las armas.
- **Corre donde quieras y con la que quieras (la moto, se sobreentiende).** Para conseguir todas las motos y todos los circuitos presiona: C-arriba, C-izquierda, C-izquierda, C-derecha, L, R, C-abajo y Z. ¿Qué dónde?, pues en el mando, digooo... en el menú principal.




Super Cross 2000

N64

Aquí os dejamos caer algunos códigos con los que lo pasarás pirata. En el menú donde seleccionas evento pulsa C-arriba para descubrir la pantalla de trucos. Ahora introduce los siguientes códigos.

- **B1GB1K3S** Motos gigantes.
- **N3PTVN3** Gravedad de Neptuno.
- **PLVTO** Gravedad de Plutón.
- **G14NTS** Gigantes sobre bonitas mini-motos.
- **JVP1T3R** Gravedad de Júpiter.
- **V3NVS** Gravedad de Venus.
- **VR4NVS** Gravedad de Urano.
- **M3RCVR** Gravedad de Mercurio.
- **M4RS** Gravedad de Marte.
- **N0OFFTR4CK** Imposibilidad de salirse del circuito.
- **NOCR4SH** Te resultará imposible chocarte.
- **NOR1D3RS** Correr solo.
- **MOON** Gravedad Lunar.
- **MOR3C4MS** Más cámaras.
- **S4TVRN** Gravedad de Saturno.
- **SK1PP1NG0K** Saltar al siguiente circuito.

SUPER SMASH BROS — Consulta Estrella

Para Juan Alvarez, de Almería. Desbloquea el idílico mundo del Champiñón, completando el juego con cada uno de los ocho personajillos principales. En realidad es un vetusto paisaje que recuerda a un nivel de Super Mario Bros, pero a los nostálgicos, como que nos mola.

GBC

San Francisco Rush 2049

He aquí estos magníficos passwords para un futurista juego de velocidad, alitas, y San Franciscos (¿?).

- Circuito 2: **MADTOWN**.
- Circuito 3: **FATCITY**.
- Circuito 4: **SFRISCO**.
- Circuito 5: **GASWRKZ**.
- Circuito 6: **SKYWAYZ**.
- Circuito 7 **INDSTRL**.
- Circuito 8: **NEOCHGO**.
- Circuito 9: **RIPTIDE**.

N64

Rainbow Six

No te comas más la cabeza si te has atascado en cierto nivel. Introduce estos passwords y sonríe hombre sonríe, que ya pasó tu agonía.

Sólo para nivel de dificultad Elite:

- **Red Wolf.** 1ZB1S2S22W??
- **Sun Devil.** BJBBC3S225??
- **Eagle Watch.** BZBBSMS22888
- **Ghost Dance.** CJDCCQS2F288
- **Fire Walk.** CZDCSWS2FMQ8
- **Lion's Den.** DJBDCYS2FD
- **Deep Magic.** DZBDS8S2F???
- **Lone Fox.** 2JB2D1S2G2??
- **Black Star.** 2ZB2T2S2GM??
- **Wild Arrow.** FJFD3S2G5??
- **Mystic Tiger.** FZDFTMS2G888

¡oh!

BUST A MOVE 2: ARCADE EDITION

- **ANOTHER WORLD**: En el menú principal pulsa L, Arriba, R y Abajo. Aparecerá un dibujito verde en la esquina inferior de la pantalla que verificará que lo has hecho correctamente. Dispondrás ahora de "Otro mundo" repleto de puzzles nuevos.
- **JUGAR CON UN DINOSAURIO AZUL**: En la pantalla donde eliges modo de juego, haz el favor de pulsar Z+L+R+A.

N64

Zelda: Majora's Mask

Ve haciendo tus pinitos con esa flauta de plástico "Honner" que te compraron para la clase de música, porque dentro de nada tendrás que hacer maravillas con la Ocarina de Zelda. De momento, aquí te dejamos un par de parturientas, digo, partituras que... Jimmy: ¡Madre del amor hermósido! ¡Creo que he roto aguas! Pero total, la pecera no es mía. NA: ¡Maldito Jimmy! Colorines, precioso, ¿qué te ha hecho este bruto?

Canción de curación:
C-izquierda, C-derecha, C-abajo (puedes hacer que los carteles que hayas cortado se vuelvan a unir tocando esto).



Saltar 12 horas en el tiempo, hacia adelante:
C-derecha, C-derecha, A, A, C-abajo, C-abajo.

El tiempo pasa a la mitad de velocidad:
C-abajo, A, C-derecha, C-abajo, A, C-derecha (es la canción del tiempo al revés). Jimmy: ¿Al revés? ?sert sal nos aY¿



N64

Mario Tennis

Ya, ya tenemos alguna pista para ir descubriendo cositas en el "furgol de raquetas" éste...

- **Desbloquear la pista de Mario y Luigi:** Sólo tienes que ganar la Star Cup en modo dobles y ya es tuya.
- **Desbloquear la pista de Baby Mario y Yoshi:** Tan facilito como ganar la Mushroom Cup en singles con Yoshi.
- **Desbloquear la pista de Birdo y Yoshi:** Anda, ve y gana un momentito la Star Cup en modo dobles dirigiendo a Birdo.
- **Desbloquear la pista de Donkey Kong:** Esta vez tendrás que triunfar en la Mushroom Cup yensingles con Donkey Kong, evidentemente.
- **Desbloquear la pista Super Mario Bros:** Usa a Mario para obtener la gloria en la Mushroom Cup en el modo singles.
- **Desbloquear la pista de Wario y Waluigi:** Gana con Wario la Star Cup en dobles.
- **Desbloquear la pista Piranha:** Supera el Piranha Challenge y podrás jugar en el campo Piranha, pero sólo en ese modo.
- **Desbloquear jugador Shy Guy:** Completa la Star Cup en singles.



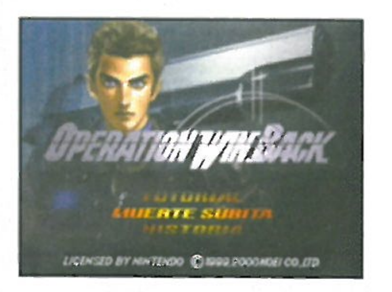


- **Desbloquear jugador Donkey Kong Jr.:** También tienes que completar la Star Cup, pero esta vez en modo dobles.
- **Seleccionar jugadores Star:** Después de ganar la Star Cup, simplemente mantén presionado R cuando escojas a tu jugador. Mano de santo, oye.

N64

Winback

Si quieres hacer el tema más realista, **activa el modo Muerte Súbita** presionando la siguiente secuencia en la pantalla de "Pulsa Start", antes de que salga la demostración: **C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo.** Después mantén L y presiona Start. Si oyes un escopetazo es que la cosa ha ido bien.

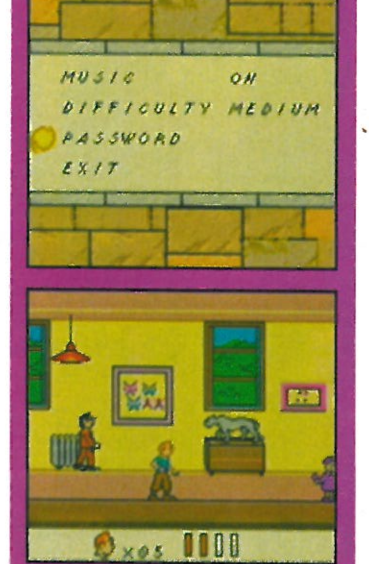


GBC

Tintin: Prisoners of The Sun

Aquí tenéis algunos passwords para ayudar a este archiconocido personaje a solucionar el misterio del Templo del Sol:

- Segunda fase: **14235**.
- Tercera: **53421**.
- Cuarta: **41532**.
- Quinta: **31245**.
- Sexta: **31542**.



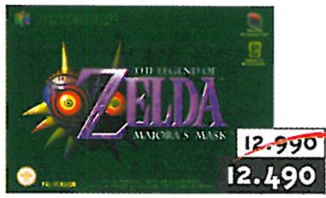
CENTRO MAIL

www.centromail.es




NINTENDO 64 14.990

NINTENDO 64 PIKACHU ~~20.990~~ 19.990



THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK ~~12.990~~ 12.490

- CABLE RF 2.990
- MANDO DE CONTROL 4.990 (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)
- MEMORY EXPANSION PAK 4.990
- MEMORY PAK 2.990
- RUMBLE PAK 3.490
- TRANSFER PAK 2.990










- ARMY MEN SARGE´S HEROES ~~8.990~~ 8.490
- BLUES BROTHERS 2000 ~~8.990~~ 8.490
- CASTLEVANIA 2 ~~11.900~~ 9.990
- DAFFY D. PROTAGONISTA... ~~9.990~~ 9.490
- DONKEY K. 64 + MEMORY ~~12.990~~ 10.990







- HERCULES ~~8.990~~ 8.490
- ISS 2000 ~~10.900~~ 10.490
- I. TRACK & FIELD: SUMMER G. ~~9.990~~ 8.490
- MARIO PARTY 2 ~~9.990~~ 9.490
- MARIO TENNIS ~~9.990~~ 9.490

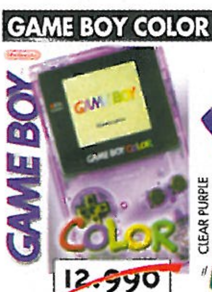






- PERFECT DARK ~~10.990~~ 10.490
- POKÉMON SNAP ~~10.990~~ 10.490
- POKÉMON STADIUM + T. PAK ~~12.990~~ 12.490
- RAYMAN 2 ~~9.990~~ 9.490
- TUROK 3: S. OF OBLIVION ~~9.990~~ 9.490

GAME BOY COLOR




GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490





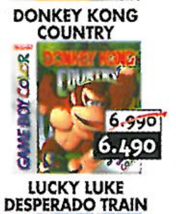

- ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL 990
- CABLE CONEXIÓN Centro MAIL 1.190
- MALETÍN DE VIAJE Centro MAIL 1.590
- SAFARI KIT 4.990







- ABEJA MAYA 2: A. PAIS MULTICOLOR ~~5.995~~ 5.490
- ALADDIN ~~5.995~~ 5.490
- BUST-A-MOVE MILLENNIUM ~~5.990~~ 5.490
- CARL LEWIS ATHLETICS 2000 ~~5.995~~ 5.490




- DAIKATANA ~~5.990~~ 5.490
- DINOSAUR ~~5.995~~ 5.490
- DONKEY KONG COUNTRY ~~6.990~~ 6.490
- EL DORADO ~~5.995~~ 5.490
- EL LIBRO DE LA SELVA ~~5.995~~ 5.490
- INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000 ~~5.900~~ 5.490







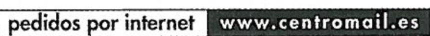

- INTER. TRACK & FIELD: SUMMER GAMES ~~5.900~~ 5.490
- LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS ~~5.990~~ 5.490
- LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN ~~5.990~~ 5.490
- PATO DONALD CUAC ATTACK ~~5.995~~ 5.490
- PERFECT DARK ~~6.990~~ 6.490
- POKÉMON AMARILLO ~~5.990~~ 5.490





- POKÉMON PINBALL ~~5.990~~ 5.490
- RUGRATS: TOTALLY ANGELICA ~~6.490~~ 5.990
- SPIDER-MAN ~~6.490~~ 5.990
- TINTIN PRISONERS OF THE SUN ~~5.990~~ 5.490
- TWEETY´S HIGH-FLYING ADVENTURE ~~5.990~~ 5.490
- X-MEN: MUTANT ACADEMY ~~6.490~~ 5.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de diciembre.



pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101

BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Barcentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717

CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365

CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701

LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945

TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271





OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN

Nintendo® *Acción*

1 OFERTA MANDO.

POR SÓLO 6.700 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 5.000 PESETAS.



2 OFERTA 25% DTO.

SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL **25% DE DESCUENTO** (5.400 -25% = 4.050 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la direccióN e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO





POR PRIMERA VEZ ZELDA™ EN CASTELLANO







El mundo está a punto de ser destruido por el poder maligno de la Máscara de Majora. Según la leyenda, este poder desde que es liberado, tardará tres días en destruir el mundo. Por eso el tiempo es clave en esta aventura y sólo dispones de 72 horas para recuperar la Máscara y evitar que la luna se estrelle contra la tierra de Talmina. Eres nuestra última esperanza. ¿Podrás conseguirlo?



ESTE JUEGO REQUIERE **EXPANSION PAK**



www.nintendo.es